

プロ絵師の技を完全マスター

エフェクト上達術 決定版

CLIP STUDIO PAINT PRO/EX対応

パルプライド 著

満足度200%
限定DL特典付き

Download

- レイヤー別完成イラスト
- カスタムカラーセット
- カスタムブラシ

エフェクトで絵は
こんなに変わる!

詳細な手順でプロ絵師のエフェクト・仕上げを徹底解説!

インプレス

はじめに

この度は『プロ絵師の技を完全マスター　エフェクト上達術 決定版』をご購入いただきまして、誠にありがとうございます。

本書はデジタルイラスト制作における、「エフェクト作画」に焦点を当てたメイキング＆テクニックガイドです。制作したイラストを、より魅力的に仕上げたいとお考えの方に向けて、基本から応用までエフェクト作画の知識・技術を数多く解説しています。また、再現性を高めるため、レイヤーやブラシの設定、配色のRGB値など、詳細な設定を記載しております。

プロ絵師4名が使う仕上げのテクニックを重点的に解説するため、グラフィックスソフトの使い方そのものについては、各イラストメイキングで必要となる部分に絞った解説となります。ソフトの基本操作に関しては、他の専門書を併読していただくと、理解を深めることができるでしょう。

本書掲載のイラストは全て「CLIP STUDIO PAINT PRO」を用いて描かれています。購入特典として、レイヤーが分かれた状態の完成イラストデータや、プロ絵師が作成したカスタムブラシデータもダウンロード可能ですので、本書の内容と合わせて確認することをお勧めしております。

本書は各エフェクトの基礎事項の解説に加えて、「光を扱ったイラスト」「水を扱ったイラスト」など各シチュエーションに合わせたエフェクトの作画テクニック、さらに「鉱物」「植物」「布」といった様々な物質を立体的に見せるための塗りのテクニックも解説しております。本書で紹介するテクニックを積極的に真似してみることで、あなたのイラストをより魅力的にする新しい発見があるはずです。

本書が、あなたの「理想のイラスト」を完成させる一助となれば幸いです。

編者

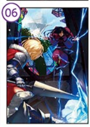
INDEX

目次









操作表記について

本書の操作表記は、Windows版で記載されています。macOS版や、iPad版については、右記の表に読み替えてご利用ください。

Windows	macOS
Altキー	Optionキー
Ctrlキー	Commandキー
Enterキー	Returnキー
Backspaceキー	Deleteキー
マウスボタンを右クリック	Controlキーを押しながらマウスボタンをクリック

本書の使い方

エフェクトの描き方を、イラストメイキングで見ていきます。工程ごとに、使用ツールやレイヤー、描画色を確認しながら「光」「風」「水」など、エフェクトごとの作画の過程を確認することができます。

ページ構成

完成イラスト

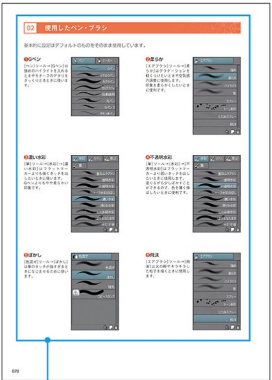
イラストタイトル



エフェクトの名称

全体のレイヤー構成

作業名称

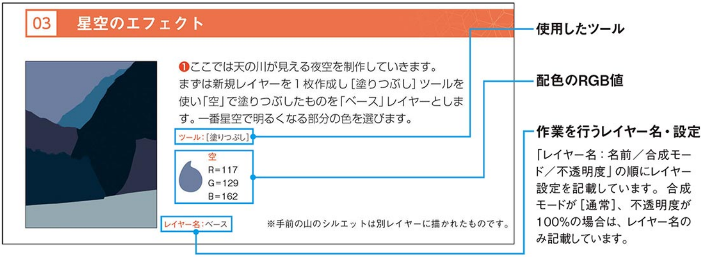




作業工程
P.5「作業工程の読み方」参照

使用したペンやブラシの設定

作業工程の読み方



特典データのダウンロード方法

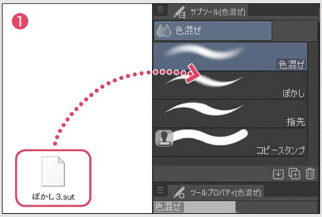
https://book.impress.co.jp/books/1119101041

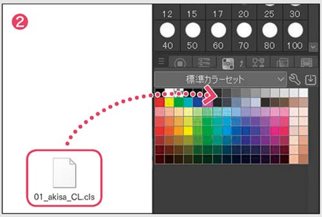
上記URL先の「特典を利用する」から、本書で使用した「カスタムブラシ」「カスタムカラーセット」「レイヤー別完成イラスト」といった特典データをダウンロードできます。画面の指示に従って操作してください。データをご利用の際は「必ずお読みください.txt」ファイルを必ずご確認ください。

※ダウンロードには、無料の読者会員システム「CLUB Impress」への登録が必要となります。
※本特典の利用は、書籍をご購入いただいた方に限ります。
※特典ファイルは、CLIP STUDIO PAINT PRO（Ver.1.10.6）で動作確認をしております。
※特典データのファイルを実行したことによる結果については、著者、株式会社セルシス、株式会社インプレスは一切の責任を負いかねます。お客様の責任においてご利用ください。

特典データの登録方法

ダウンロードしたzipファイル「effect.zip」を展開します（展開には解凍ツールが必要となります）。展開したフォルダの中から使用したい特典データを選択し、CLIP STUDIO PAINTに読み込ませることでご利用いただけます。
カスタムブラシの場合は［サブツール］パレットへ、ドラッグ&ドロップで読み込ませてご利用ください。❶
カスタムカラーセットは［カラーセット］パレットへ、ドラッグ&ドロップで読み込ませてご利用ください。❷





イラストレーター紹介

PROFILE

▶akisa Akisa







Comment
書籍の挿絵やwebイラスト、2Dモデル作成などフリーイラストレーターとして国内外で活動しています。ぐんまプログラミングアワードオリジナルキャラクター最優秀賞受賞

WEB https://akisacatbox.wixsite.com/akisa-in-the-cat-box

pixiv https://www.pixiv.net/users/1648644

Twitter @akisayositake

作業環境 OS：Windows 10
タブレット：Wacom Intuos Pro Medium

PROFILE

▶てるてる法師 Teltelhousi





Comment
イラストやVtuberなどのお仕事をしてます。頑張ったので誰かのためになれば幸いです！

Twitter @teltelhousi

作業環境 OS：Windows 10
タブレット：Wacom Intuos Pro Medium

PROFILE

▶柳葉キリコ Yanagiba Kiriko





Comment
普段はゲーム・書籍・企業依頼イラストを中心に活動してます。女性向けのお仕事がメインです。メイキングがお役に立てれば嬉しいです！

Twitter @yanagibakiriko

作業環境 OS：Windows 10
タブレット：Wacom Intuos Pro

PROFILE

▶珠樹みつね Tamaki Mitune





Comment
フリーランスイラストレーター。宝石や花などキラキラした物や、少女を描くのを得意としています。主にカードイラストや技巧書の解説をしています、媒体問わずイラストのお仕事を募集中です。

pixiv http://pixiv.me/tamaki_mitune

Twitter @tamaki_mitune

作業環境 OS：Windows 10
タブレット：Wacom Cintiq Pro 13
Wacom Intuos Pro Large

第1章
仕上げのエフェクト



仕上げのエフェクト

「CRIP STUDIO PAINT」には、様々なエフェクトを表現できる機能が搭載されています。イラストへの適用方法を知る前に、まずは個々のエフェクトの効果と使い方についての基礎を解説します。

01 グロー効果とは

グロー効果はイラスト内の特に明るく見せたい部分を発光している様に見せるエフェクトです。着色工程で大まかに明るさの表現を済ませ、更にもう一段階明るくしたい部分に使用します。「肌やハイライトなどの明るい箇所にフラッシュを当てる」という考え方で使用すると良いです。どんなイラストにも使える凡庸性の高いエフェクトですが、アニメ塗りやギャルゲ塗りといった明暗のメリハリがあるイラストとは特に相性が良いです。夏の日差しや花火、雪景色などの光が強いシチュエーションではグロー効果も強く入れると、より効果的です。

エフェクトなし



グロー効果＋色トレスで明るく



使い方

❶作成したイラストの全てのレイヤーを複製し、複製したレイヤーを統合します。
❷統合したレイヤーを選択し、［編集］メニュー→［色調補正］→［レベル補正］を使用します。
❸［レベル補正］ウィンドウの［入力］内にある山形グラフ下の３つのツマミのうち、左のツマミを右へドラッグしていくと徐々に暗い部分が増え、残りの明るい部分が認識しやすくなります。

❹グロー効果を得たい範囲のみが明るく残った値でツマミを止めて［OK］をクリックします。［レベル補正］の調整ができたら［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］を使い、イラストにぼかしをかけます（P.16「ガウスぼかしとは」参照）。今回は［ぼかす範囲］を［30］に、レイヤーの合成モードを［スクリーン］に変更しました。

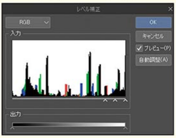
❺［レベル補正］で残した明るい部分が発光しているように更に明るくなります。光は強い部分から広がるにつれ弱くなる特徴があります。［ガウスぼかし］を使用することによってこの特徴を表現し、強い光でも自然に見せることができます。

レベル補正について

色調補正のひとつで、選択中のレイヤーの明暗を調整することができます。主な用途は画像全体の明暗の調整です。着色まで済ませたイラストの最後の調整や、背景に使用する画像の明暗をイラストのシチュエーションに合わせて調整するために使用します。今回はグロー効果の下準備として使用しました。



グロー効果　レベル補正



❶［編集］メニュー→［色調補正］→［レベル補正］の順にクリックします。
❷画像全体の明暗を調整する用途では、中央のツマミを調整することで画像のイメージを保ったまま明暗の調整をします。
❸グロー効果では、左のツマミを調整することで暗い色に含まれる色を増やしていき、残した明るい部分がレイヤーの合成モードを［スクリーン］にしたときにグロー効果を得るための、範囲指定のような役割で使用します。

色トレスについて

線画の色を隣接している色の近似色にすることを色トレスといいます。黒で描いた線画が悪目立ちして浮く場合になじませるために行います。隣接している色を使用すると同化して線画がなくなってしまうため、近似した色を使用します。今回は隣接している色よりも明度を下げた色を使用します。色トレスの方法は様々ですが、グロー効果を応用して色トレスをすることもできます。

❶作成したグロー効果レイヤーを複製します。
❷複製したグロー効果レイヤーを線画レイヤーにクリッピングします。クリッピングすることで線画レイヤーにだけグロー効果レイヤーを合成できるようになります。
❸グロー効果レイヤーの合成モードを［加算］に変更します。これで線画の色が変わり、色トレスが完成します。

まずはグロー効果から始めよう

仕上げのエフェクトでは、様々な光の表現をイラストに合わせて使い分けたり重ねて使用することもあります。
まずは凡庸性の高いグロー効果を繰り返し使用することで、使用方法が上達するとともに、グロー効果を含む光の表現への理解が深まります。
既に描いたイラストやこれから描くイラストに、仕上げでグロー効果を使用し、グロー効果ありとなしのイラストを見比べ、効果の強さの加減や、効果が必要か不要かを判断する練習を繰り返しましょう。
光と色を使いこなせるようになれば着色段階でも狙った光の表現が出来るようになり、更には仕上げたいイラストに合わせたエフェクトを選択する力も身に付きます。
イラスト全体のクオリティが上がり、より描きたいイラストに近づけることができます。

02 色調補正とは

[色調補正] は選択中のレイヤーの色と明暗を調整する機能です。なかでも仕上げのエフェクトとして主に使用するのは、[色相・彩度・明度] です。この機能では色自体・色の鮮やかさ・色の明るさを細かく調整することができます。イラスト全体・部分、またはエフェクトの色調補正をすることで、狙った印象を演出することが可能となります。

エフェクトなし



色調補正＋グロー効果で髪色変更



使い方

変えたい色があるレイヤーを選択し、[色相・彩度・明度] を使用して色調を調整します。

❶今回の作例では、キャラクターの髪色を赤系の茶色から黄色系の茶色に変更します。髪色があるレイヤーを選択し [編集] メニュー→ [色調補正] → [色相・彩度・明度] をクリックします。

❷ [色相・彩度・明度] では 他の2つの項目を固定したまま任意の色調を調整できます。まず [色相] で色を調整します。ツマミをドラッグし、イメージに近い色で止めます。

❸次に [彩度] で鮮やかさを調整します。彩度は色相を調整した後にくすんでいる、または鮮やかすぎるときに調整します。

❹最後に [明度] で色の明るさを白と黒の量によって調整します。ツマミを右にドラッグすれば白が、左なら黒が足されます。明度は色相と彩度を調整してもイメージ通りの色にならないときに調整します。必ずしも3つ全て調整する必要はなく、イメージした色になった時点で完成です。



[色相・彩度・明度] 画面



03 質感合成とは

［質感合成］は選択中のレイヤーに素材となるテクスチャ画像の質感（凹凸やザラつき）を合成します。主に木材や鉄など質感に特徴があるものを描いたときに素材特有の表現をするために使用します。また、仕上げにイラスト全体に使用することで狙った雰囲気を出す用途もあります。例えばデジタルのキャンバスには元々の質感がありませんが、紙の質感を合成してアナログ風のイラストへと印象を変えるという使用方法もあります。

エフェクトなし



質感合成で背景の木目を表現



使い方

今回の作例では背景の柱とテーブルに、用意した木のテクスチャを合成します。

❶質感合成させたいテクスチャ画像を［ファイル］メニュー→［読み込み］で選択して、新規レイヤーとして読み込みます。
❷［レイヤープロパティ］の［効果］にある［質感合成］をクリックします。
❸これで、レイヤーにテクスチャ画像から質感が合成されました。柱とテーブルのレイヤーにテクスチャレイヤーをクリッピングします。テクスチャレイヤーを、質感を適用したいレイヤーにクリッピングすることで、素材が違う部分毎にそれぞれの質感を表現をすることができます。

質感合成がレイヤープロパティに無いとき

「CLIP STUDIO PAINT」には、さまざまなレイヤーがあります。選択中のレイヤーが［画像素材レイヤー］の場合にのみ［質感合成］が表示されます。［質感合成］が表示されていなければ、レイヤーが別の種類になっているので変更します。［質感合成］に使いたいレイヤーを選択し右クリック、［レイヤーの変換］→［レイヤーの変換］ダイアログの［種類］を［画像素材レイヤー］へ変更すると質感合成のアイコンが表示されます。

04 スクリーンとは

[スクリーン] はレイヤーの合成モードのひとつです。下にあるレイヤーの色を反転した状態で、[スクリーン] モードに設定したレイヤーにある色が乗算合成されます。一部の色を除いて、多くの色が元よりも明るく薄い色になります。主にキャラクターに当たる自然光・ライト・反射光の表現をするときに使用します。応用で、イラストの中で一番目立たせたいメインキャラクターと、他のキャラクター・物・背景との間にスクリーンレイヤーを使用することで距離感を表現する使い方もできます。

エフェクトなし



スクリーンの効果で距離感を追加



使い方

今回の作例では、キャラクターと背景の距離感を表現するために [スクリーン] と [グラデーション] ツールを使用します ([グラデーション] の詳しい説明は、P.18の「グラデーションとは」参照)。

❶まずは距離感を出したい重ね順の位置に新規レイヤーを作成します。このイラストでは、椅子のレイヤーとそれより後ろにある背景のレイヤーとの間に新規レイヤーを作成します。
❷新規レイヤーを選択し、背景の範囲が広い部分、このイラストではガラスと同系色の寒色 (青系) を選択します。
❸ [グラデーション] ツールを使用し、下から上へと直線のグラデーションをかけます。他の光の表現の邪魔をしないよう、グラデーションをかける範囲に注意します。
❹今回は一番下から背景にある斜めの影のラインまでを目安に、水平ではなく影と同じように右上がりの斜めにグラデーションをかけます。
❺レイヤーの合成モードを [スクリーン] に変更します。色選択と色の濃さが合っていれば、距離感を表現できます。使用する色は、実際にそこにある色ではなく表現のための色なので濃くなりすぎないように注意します。濃い場合はレイヤーの不透明度で調整します。
❻選択した色が原因で期待した効果が出ない場合は [色調補正] を使用し、レイヤーの色味を調整します。

05 オーバーレイとは

[オーバーレイ]はレイヤーの合成モードのひとつです。下にあるレイヤーの色を基準として、「CLIP STUDIO PAINT」が自動的に[乗算]と[スクリーン]を判別して合成してくれます。見た目の変化としては、明るい部分はより明るい色になり、暗い部分はより暗い色へと変化します。色にメリハリをつけて鮮やかな印象にしたいときに、全体的・部分的を問わずに効果的に使用できる合成モードです。

エフェクトなし



オーバーレイで顔の明るさを強調



使い方

イラストの中でもキャラクターの顔を綺麗に目立たせる狙いで、部分的に[オーバーレイ]を使用します。それを自然に見せるために[グラデーション]ツールも併用します。

❶イラストの一番上に新規レイヤーを作成します。
❷今回の作例では、日光に近い暖色(黄色系)を選択します。
❸[形状]を[円]に設定した[グラデーション]ツールを使用し、イラストの左上から中央に向かって円形のグラデーションをかけます。
❹レイヤーの合成モードを[オーバーレイ]に変更します。12ページで紹介した[スクリーン]と同様に、使用する色は、実際にそこにある色ではなく表現のための色なので濃くなりすぎないよう注意します。濃い場合はレイヤーの不透明度で調整します。
❺選択した色が原因で期待した効果が出ない場合は[色調補正]を使用し、レイヤーの色味を調整します。

06 逆光表現とは

画面の奥から手前に向けて光が射すことを逆光といいます。夕陽や強い日差しによる奥からの光と、逆光によって手前にできる濃い影を描写することで表現します。時間帯や環境を伝えるためだけでなく、心理描写の方法の一つとしても使用します。感動的な場面やキャラクターが立ち上がるシーンなど、イラストの細部よりもシチュエーションやキャラクターの心理状態を優先して伝えたいときに使用すると効果的です。調整は必要ですが、グロー効果の方法を応用して表現することが可能です。

エフェクトなし



逆光表現はグロー効果を応用



使い方

キャラクターに奥から光が当たっていることと、手前が逆光により濃い影になる表現をします。

❶「グロー効果とは」の「使い方」(P.8参照)で作成したグロー効果レイヤーを選択し、キャラクター部分を[自動選択]ツールで選択して選択部分を削除します。
❷グロー効果レイヤーで[フィルター]メニュー→[ぼかし]→[ガウスぼかし]をかけ、[ぼかす範囲]を[200]にします。
❸新規レイヤーを作成し、影色レイヤーとします。
❹グロー効果レイヤーを選択し、はじめに削除した部分を[自動選択]します。自動選択される範囲が元のキャラクターよりも一回り小さくなります。
❺影色レイヤーを選択し、[自動選択]した範囲内を影色で塗ります。影色の範囲が一回り小さくなっている隙間と他に足らない部分は、選択を解除して影色を塗り足します。
❻影色レイヤーに[ぼかす範囲]を[200]で[ガウスぼかし]をかけます。合成モードを[焼き込み(リニア)]に変更します。
❼グロー効果レイヤーを選択し[合成モード]を[スクリーン]から[覆い焼き(発光)]に変更します。影色が濃い場合は影色レイヤーの不透明度を下げて調整します。部分的に影色が目立つ場合は[色混ぜ]ツールの[ぼかし]を使用し、なじませます。

07 色収差とは

太陽光に含まれる様々な色が、レンズを通したときに、それぞれが持つ波長の差により、ずれて見えることを色収差といいます。中でもはっきりとずれて見えやすい色は鮮やかな赤緑青（RGB）です。本来この現象は強い日差しの中で撮影した写真で起きるため、イラストで使用すれば強い日差しのある環境を描写できます。環境の描写以外にも心理描写や世界観の説明の為に使用することがあります。あまり自然ではない鮮やかな色を使用するため、電子的・非現実的な世界観の演出や、心象風景を描写するときに使用すると相性が良いです。

エフェクトなし



赤青緑（RGB）の色収差



使い方

今回は赤青緑それぞれ３枚のレイヤーをずらしイラストの雰囲気を変えます。

❶作成したイラストの全てのレイヤーを統合します。
❷統合したレイヤーを３枚に複製し、各レイヤーの上に新規レイヤーを１枚ずつ作成します。
❸統合したレイヤーと新規レイヤーのセットを３セットとも、それぞれクリッピングします。クリッピングした３枚の新規レイヤーの１枚目を［R=255 G=0 B=0］、２枚目［R=0 G=255 B=0］、３枚目［R=0 G=0 B=255］で塗りつぶします。
❹色を塗った各レイヤーの合成モードを［乗算］にします。
❺レイヤーを右クリックして［下のレイヤーと結合］をクリックし、色を塗ったレイヤーをそれぞれ結合します。３セットに行い、各色が合成された統合レイヤー３枚を作成します。
❻上２枚のレイヤーの合成モードを［スクリーン］に変更します。上２枚のレイヤーを［移動］ツールを使用して上下左右に少しずつずらします。

これで色収差のエフェクトが作成できます。３枚のレイヤーは重ね順を入れ替えることで印象が変わります。重ね順の入れ替えと上２枚のレイヤーのずらし加減を繰り返し試して、好みの印象になるよう調整します。描画順を入れ替えても合成モードは一番下のレイヤーが［通常］、上２枚のレイヤーが［スクリーン］になるよう注意します。

08 ガウスぼかしとは

[ガウスぼかし] は [フィルター] メニュー内の [ぼかし] 機能のうちのひとつです。主にイラストの雰囲気を柔らかくしたいときやエフェクトを自然になじませるために使用します。他にも、目立たせたいものの周りをぼかしてピントが合っているように見せる使い方もあります。[ガウスぼかし] の特徴は、ぼかす範囲を任意の数値に設定できることで、使用部分に合わせて細かい調整ができます。他の [ぼかし] 機能である [ぼかし] [ぼかし(強)] は同じ使い方ができますが、ぼかす範囲がそれぞれ決まっています。大まかで構わないときには手軽に使用できます。

ガウスぼかし（全体をぼかす）



ガウスぼかし（キャラクターの周りだけぼかす）



使い方

エフェクトをかけたい部分のレイヤーを複製して [ガウスぼかし] をかけます。

❶イラスト全体をぼかす場合は全てのレイヤーを複製し統合します。キャラクターの周りだけをぼかす場合は、キャラクター以外のレイヤーを複製し統合します。
統合したレイヤーを重ね順の一番上に移動させます。

❷ [フィルター] メニュー→ [ぼかし] → [ガウスぼかし] を開き、ツマミをドラッグまたはバーを直接クリックして数値を調整します。[プレビュー] にチェックが入っていれば反映された画像を見ながら調整ができます。任意の数値でOKをクリックします。

※ぼかす範囲を大きくしすぎると何にもピントが合っていないボケた写真の様になってしまうため加減に注意します。

エフェクトなし



09 レンズフレアとは

レンズフレアとは強い日差しをカメラで撮影した時に写真に写り込む光の像です。いくつか連続していることが多いです。イラスト制作では光の表現のひとつで、とても明るい光を表現するエフェクトです。快晴・真夏日・初日の出・運動会・砂浜など、太陽の光を特に強調したいときに使用します。天気や環境の説明だけではなく、写真風のイラストに仕上げたい時にも使用します。更に応用で、武器や鎧など金属を描くときに小規模なレンズフレアを使用することもあります。

エフェクトなし



レンズフレアを追加



使い方

レンズフレア（のエフェクト）を使用して、差し込む光を表現します。
鮮やかな色の大きな円と白い小さな円を重ねて、連続して並べることで描写します。配置する位置と方向で日差しの向きを表現できます。

❶新規レイヤーを2枚作成します。2枚のうち下にある新規レイヤーを選択し、黄色〜オレンジの暖色系を選択します。

❷［ペン］ツールで細い直線を引きます。［丸ペン］など正円を描ける［ペン］ツールを選択し、ブラシのサイズを大きめに設定します。先ほど引いた直線の上に大きな円をスタンプを押す要領でポンポンと描写します。もう1枚の新規レイヤーを選択しブラシのサイズを小さくします。1枚目と同じ色で小さな円を、大きな円に少し不規則に重ねるように描写します。

❸大きな円を描いたレイヤーの合成モードを［オーバーレイ］に変更します。

❹小さな円を描いたレイヤーの合成モードを［スクリーン］に変更します。

以上がレンズフレアのエフェクトの作成方法です。
実際にレンズフレアが写り込んだ写真画像をよく見て特徴やパターンを理解し、描写の練習を繰り返すことでクオリティが上がり効果的に使用できるようになります。

10 グラデーションとは

［グラデーション］は段階的に色や濃淡を変化させることができるツールです。主に空や海など、大きく広い面積のものは色が単調になりやすいため、遠近感や立体感を描写するときに使用することが多いツールです。エフェクトとしては発光の表現をするときに使用します。ツールを使えば手軽に綺麗なグラデーションをかけることができるのは、デジタルイラストの大きなメリットの一つと言えます。

エフェクトなし



グラデーションで差し込む光を表現



使い方

グラデーションを使用して日光を表現します。

❶イラストの一番上に新規レイヤーを作成し、暖色を選択します。［グラデーション］ツールを使い、キャンバスの右上角から左下角へ向けてドラッグします。
❷グラデーションをかけないキャラクター部分は［消しゴム］ツールで消します。
❸レイヤーの合成モードを［覆い焼き（発光）］に変更します。濃い場合はレイヤーの不透明度を調整します。

日光を表現する場合は、グラデーションの色によって時間帯や季節のイメージに影響します。夕方や冬の午後なら赤～オレンジ、昼間なら彩度の低い黄色というように、色が持つイメージを把握して使用することで狙った印象を与えることができます。効果が出ない場合は［色調補正］とレイヤーの不透明度で調整します。

消しゴムで光の線を作る



11　モーションぼかしとは

モーションぼかしは漫画などでキャラクターや物が速く動いた演出として、残像の表現方法として使われます。これを、[ぼかし] ツールを用いて表現することができるエフェクトです。主に使うツールは [放射ぼかし] と [移動ぼかし] となります。[放射ぼかし] は、漫画の表現で言うところの集中線に該当します。[移動ぼかし] は、スピード線と同様の効果を表現することができます。

エフェクトなし



モーションぼかしで舞う花びらを追加



使い方

[フィルター] メニュー→ [ぼかし] → [移動ぼかし] を使用して
4枚の花びらをふわりと優しく舞わせます。

❶1枚の花びらを描写したレイヤーを用意し、レイヤーを4枚に複製します。キャラクターなど目立たせたい物を邪魔しない位置に4枚の花びらを配置します。花びらの形や角度が揃っていると不自然です。また、様々な距離に花びらがあることを表現したいので大きさも変化をつけます。[編集] メニュー→ [変形] → [自由変形] を使用して4枚の花びらをそれぞれ少しずつ変形させ、大きさを調整します。大きさはキャラクターに近い花びらは小指の先程度に、一番手前の花びらは手の平程にします。

❷一番大きな花びらのレイヤーを残し、他3枚を統合します。統合したレイヤーを選択し [移動ぼかし] を使用します。[ぼかす距離] を [15] に、[ぼかす角度] を [-22] に調整し、OKをクリックします。

❸大きな花びらのレイヤーを選択し [移動ぼかし] を使用します。[ぼかす距離] を [30] に、[ぼかす角度] を [-22] に調整し、OKをクリックします。

❹2枚のレイヤーそれぞれを複製します。複製した2枚のレイヤーの合成モードを [加算(発光)] に変更します。レイヤーの不透明度を25%に調整します。

強くぼかしすぎると強風で勢いよく舞う花びらのように見えます。表現したい動きの強さに合わせてぼかし加減を調整します。

12 差分作りとは

差分作りは完成したイラストに手を加えて、一部を変更した別のイラストを作成することです。キャラクターを例にとると、表情・髪型・衣装・背景などの差分を作成することで、同一のキャラクター・構図・ポーズであっても、様々なパターンのバリエーション豊かなイラストを作成することができます。エフェクトを用いた差分作りの一例は、光の表現や色味の調整を組み合わせることで元のイラスト内の時間帯を変更する使用方法です。

エフェクトなし



夜の時間帯に変更



使い方

イラスト内の時間帯を昼間から夜へと変更した差分を作成します。
複数のエフェクトを組み合わせて、店内のライトとガラスの外の風景を描写します。

❶重ね順の一番上に新規レイヤーを作成します。夜空を意識した青〜紫の寒色を選択し、[塗りつぶし] ツール] で塗りつぶします。レイヤーの合成モードを [オーバーレイ] に変更します。

❷更に上に新規レイヤーを作成します。店内のライトを意識した黄色を選択し、下から上へと [グラデーション] をかけます。範囲は下端からイラストの縦幅の4分の1までです。レイヤーの合成モードを [ハードライト] に変更します。

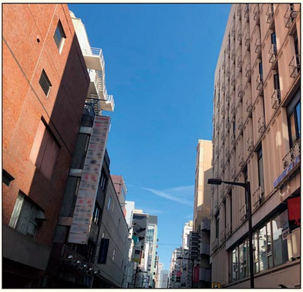
❸更に上に新規レイヤーを作成します。同じ黄色で、店内の上からのライトと、ライトが当たって反射する部分を着色し、[ぼかし] ツールや [ペン] ツールなどを使ってぼかします。レイヤーの合成モードを [覆い焼き (発光)] に変更します。

❹新規レイヤーを作成し、窓ガラスのレイヤーにクリッピングします。最初に使用した寒色をより暗くした色を選択し、上から下へと［グラデーション］をかけます。範囲は上端からイラストの縦幅の4分の3までです。合成モードを［焼き込み（リニア）］に変更します。

❺新規レイヤーを作成し、窓ガラスのレイヤーにクリッピングします。星空や夜の街中などの背景を描写します。白色で星を描き、目立ちすぎないよう不透明度を調整します。

昼間の街中の写真を使い夜の背景として使用する

❶用意した画像を新規レイヤーに貼り付けます。
❷窓ガラスのレイヤーにクリッピングし、合成モードを［焼き込み（リニア）］に変更します。不透明度を100～35%でイメージに合うよう調整します。
❸元イラストで窓ガラスに反射する光を描写したレイヤーを複製し、複製元のレイヤーを非表示にします。
❹新規レイヤーを作成し、複製したレイヤーにクリッピングします。
❺窓ガラスに反射する光を描画したときに使用した黄色で塗りつぶします。
❻元イラストで窓ガラスに反射する光を描写したレイヤーを複製し、複製元のレイヤーを非表示にします。
❼新規レイヤーを作成し、複製したレイヤーにクリッピングします。
❽窓ガラスに反射する光を描画したときに使用した黄色で塗りつぶします。
❾レイヤーの合成モードを［加算（発光）］に変更します。



エフェクトの元になる街中の写真

エフェクトなし



昼間の街中の写真を夜の時間帯に合成



13 線画と完成イラストを利用したエフェクトとは

線画レイヤーを利用したエフェクトを作成することで、イラストの立体感をより高めるような補正も可能となります。厚塗りなどの多くの色を使った重層的な着色による立体感と比べると微細な変化に感じられるものではありますが、使い方次第で効果の高い技法といえます。イラスト全体のイメージを損なわない特性を活かし、厚塗りに向かないイラストでも、手軽に立体感を与えることができます。

エフェクトなし



線画エフェクトで立体感を補正



使い方

線画をぼかすことで僅かな影を描写し、
自然に立体感を補正します。

❶線画レイヤーを複製し、[フィルター] メニュー→ [ぼかし] → [ガウスぼかし] をかけます。[ぼかす範囲] は線画作成時に使ったブラシサイズの数値の10倍程度（ブラシサイズが3なら30）です。
❷合成モードを [焼き込み（リニア）] に変更し、レイヤーの不透明度を60～80%で調整します。
❸グロー効果のレイヤーを複製し、複製したレイヤーをぼかした線画レイヤーにクリッピングします。

ぼかす範囲と不透明度は、絵柄や塗り方によって適正な値が違います。自分のイラストに合うよう調整してみましょう。

線画



線画エフェクト



第2章

シチュエーション別
エフェクトの描き方





01 野外ステージの風景

光のエフェクト

私たちの生活のなかに溢れている光。光源によって様々な輝きを見せる光を、イラストではどのように表現するのが効果的でしょうか。ここでは、イラストのシーンとしてよく選ばれる夜景やステージを題材に、光に関するエフェクトをご紹介します。

01 レイヤー構成

光を描く上で抑えるべきポイント

光は他のエフェクトと違い、動きがないので特徴さえ捉えてしまえば日中の背景資料を参考にしても、それなりに表現する事ができます。ですが、キャラクターがどの位の明度で照らされているのか、照らされてない場所はどのぐらい暗いのかが大事になってきます。ラフを描きながらイメージを膨らませつつ、どのくらいの光で表現したいのかを自分の中で明確化しながら資料を集めましょう。細かく表現をしたい時は素直に写真を撮りに行くことをおすすめします。





全体的なレイヤー構成はこの様になっています。自分の部屋のように、どこに必要なものが置いてあるのかを感覚的に管理できるようになるまでは、きっちりと名前を付けて仕分けるのを心がけてみましょう。

「01 野外ステージの風景」メイキングはCLIP STUDIO PAINT PRO Ver.1.9.11を使用して作成しています。

02 使用したペン・ブラシ

既存のペンとブラシに少しアンチエイリアスを効かせています。

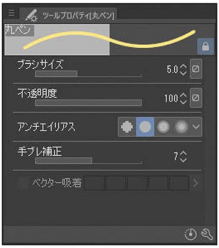
❶Gペン（カスタムブラシ）

[ペン]ツール→[Gペン]は主線を描くときやアニメ塗りのようにハイライトや影をきっちり描く時などに使用しています。
初期設定の[Gペン]をもとに手振れ補正、ブラシサイズを変更。アンチエイリアスを中から弱にしました。
ブラシサイズ影響元設定の傾きのチェックを外しています。



❷丸ペン（カスタムブラシ）

[ペン]ツール→[丸ペン]は背景のパイプなどをきっちり描きたかったときに使用しました。
初期設定の[丸ペン]の手振れ補正、ブラシサイズを変更。アンチエイリアスを中から弱にしています。ブラシサイズ影響元設定の筆圧と傾きのチェックを外しました。



❸ぼかし３（カスタムブラシ）

カスタムブラシです。ペンタッチなどを出さずにあっさりと仕上げたいときに使っています。他にも立体感を意識させずに補強したいときに使いました。



❹指先６（カスタムブラシ）

カスタムブラシです。色を徐々に薄くなるように伸ばしたいときに使用します。ぼかしとは異なり、こすったような伸ばし方になります。



カスタムデータブラシはダウンロード可能です。
（P.5参照）

03 キャラクターの影の塗り方



❶まずはこの配色でキャラクターの下塗りを行います。

肌	口内	上着、靴
R=255	R=217	R=196
G=231	G=90	G=40
B=222	B=111	B=46

インナー	リボン	スカート、しぼり
R=255	R=255	R=221
G=255	G=79	G=59
B=255	B=79	B=82



1影
R=192
G=194
B=251

レイヤー名:1影／[焼き込み(リニア)]



2影
R=188
G=180
B=255

レイヤー名:2影／[焼き込み(リニア)]／不透明度69%

❷照明が当たることを意識してキャラクターに影を入れていきます。[Gペン]と[消しゴム]ツール→[硬め]を使って「1影」を入れていきます。軟らかい素材、立体感、丸みを出したいポイントに絞ってカスタムブラシの[ぼかし3]でぼかしを入れます。レイヤーの合成モードは[焼き込み(リニア)]にしています。

ツール:[Gペン]／[硬め]／[ぼかし3]

❸新規レイヤーを作成し、立体感を出すために影色の中に「2影」(濃い部分)を増やします。暗いと思ったので不透明度を69%に変更します。

ツール:[Gペン]／[硬め]／[ぼかし3]

04 背景を描く



レイヤー名：ベタ塗り

❶新規レイヤーを作成、[Alt+Backspace] か [塗りつぶし] ツール→ [編集レイヤーのみ参照] を使い空のベースとなる色「空1」で塗りつぶします。

ツール：[編集レイヤーのみ参照]



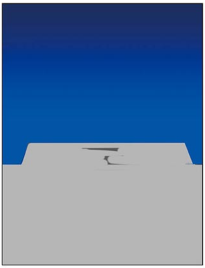
空1
R=0
G=28
B=125



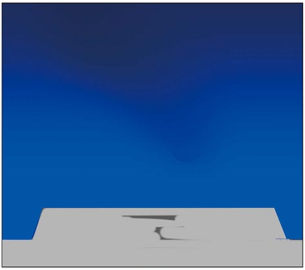
空2
R=0
G=84
B=216

❷新規レイヤーを作成し、[グラデーション] ツールの形状を [直線] に設定し、中央から上に向かって「空2」をかけます。

ツール：[描画色から透明色]



レイヤー名：グラデ



レイヤー名：雰囲気／[乗算]／不透明度50%

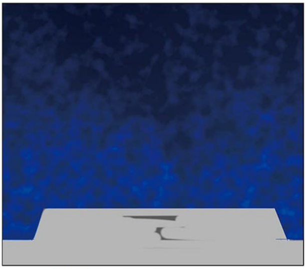
❸新規レイヤーを作成し、レイヤー名を「雰囲気」とします。紫系の寒色「空3」を選択し、空の左上から中央に向かって [Gペン] で着色します。[ぼかし3] を使用し、着色した部分をぼかします。合成モードを [乗算] に変更して不透明度を50%にします。

ツール：[Gペン]／[ぼかし3]

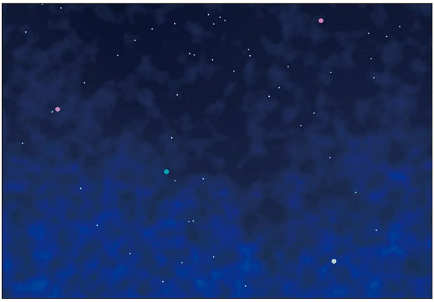


空3
R=0
G=28
B=125

❹夜空にテクスチャを入れます。新規レイヤーを作成し、[フィルター] メニュー [描画] → [パーリンノイズ] をかけて [スケール] を [100] にします。レイヤーの合成モードを [焼き込み（リニア）] にして不透明度を60%にしました。夜空ではない部分は [自動選択] ツールで選択して削除します。



レイヤー名：テクスチャ／[焼き込み（リニア）]／不透明度50%



レイヤー名：星1／［加算（発光）］

星１
R＝255
G＝250
B＝216

星２
R＝249
G＝148
B＝114

星３
R＝114
G＝249
B＝128

❺空の星の数の３割を明るく、残りの７割を暗く描画することで、距離感を出し夜空に奥行きがでます。まずは明るい星を合成モード［加算（発光）］の新規レイヤーに描画します。星を描くときは［丸ペン］を使い、［ツールプロパティ］→［サブツール詳細］パレット→［ストローク］の［間隔］を［固定］にします。数値を［1500〜2000］にして適当に星を描くとランダム性が上がり自然な仕上がりになります。色は「星１」「星２」「星３」を使用しブラシサイズも変化をつけて大小様々な星を描画します。

ツール：［丸ペン］

❻残りの７割の暗い星を合成モード［加算（発光）］の新規レイヤーに描画します。描画方法は「星１」レイヤーと同様に、色は「星４」「星５」「星６」「星７」を使用します。その後、［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ぼかし］や［ぼかし（強）］でぼかしをかけます。

ツール：［丸ペン］

星４
R＝232
G＝231
B＝210

星５
R＝105
G＝232
B＝130

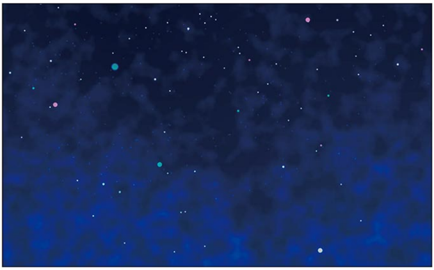
星５
R＝114
G＝159
B＝250

星６
R＝228
G＝140
B＝119

星２
R＝114
G＝159
B＝250



レイヤー名：星2／［加算（発光）］



❼明るさが足りないと思ったので「星２」レイヤーを複製し、「星２明るさ調整」レイヤーとしました。明るすぎたらこのレイヤーの不透明度で調節します。

レイヤー名：星2明るさ調整／［加算（発光）］／不透明度50％

❽新規レイヤーを作成し、「空３」など群青色の寒色を選択します。[グラデーション] ツールを使い空全体に、上から下へグラデーションをかけます。レイヤーの合成モードを [乗算] にして不透明度を下げて調整しました。

ツール：[描画色から透明色]

空３
R=0
G=7
B=45



レイヤー名：レイヤー6／[乗算]／不透明度45%



星空の完成です。

注意：綺麗な夜空を描いてしまうとイラストを見た人がキャラクターと夜空のどっちがメインなのかわからなくなり、ただの綺麗な絵という印象しか残らなくなってしまいます。それを避けるために、夜空をあまり描き込まないよう注意します。

❾背景のビルは面によって色を変えます。空と同じ色味で配色してあげると統一感がでます。看板は分かりやすいように色を変えると良いです。ベースとなる「看板」レイヤーに新規レイヤーをクリッピングして [Gペン] で看板の柄を描くと楽です。

ツール：[Gペン]



ビル側面
R=10
G=11
B=29

ビル正面
R=0
G=1
B=61

看板デザイン１
R=255
G=117
B=108

看板デザイン２
R=108
G=221
B=255

左のビル看板ベース
R=117
G=101
B=58

右のビル看板ベース
R=117
G=78
B=58

レイヤー名：ビル側面
レイヤー名：正面
レイヤー名：看板
レイヤー名：デザイン



レイヤー名：影／［焼き込み（リニア）］

⑩このままだと画面が明るいので、ビルの面と同じように影をつけます。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピング後、側面にだけ［丸ペン］を使い「看板影」を追加します。レイヤーの合成モードは［焼き込み（リニア）］にしました。

ツール：［丸ペン］

看板影
R=188
G=180
B=255



レイヤー名：境目用ライト／［覆い焼きカラー］／不透明度20%

⑪ビルのレイヤーよりも下に新規レイヤーを作成し「境目用ライト」でビルの屋上が光っている感じに塗ります。これを入れることで隣のビルとの境目と空の境目を分かりやすくできます。レイヤーの合成モードを［覆い焼きカラー］にして、イラストの仕上がり次第で不透明度を調整します。

ツール：［丸ペン］

境目用ライト
R=255
G=243
B=153



レイヤー名：看板用ライト／［覆い焼き（発光）］

⑫次は看板をライトアップしていきます。「看板ライトアップ」は黄色ですが合成モードを［覆い焼き（発光）］にすると他の色と混ざり色が変わります。手間を掛けずに色味が増えるのでおすすめです。

ツール：［丸ペン］

看板ライトアップ
R=255
G=244
B=151



レイヤー名:ステージ
レイヤー名:1影/[焼き込み(リニア)]

⑬ステージを描写していきます。ステージの形を[Gペン]を使って「ステージ1」で塗ります。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピング後、「ステージ影1」の色を[塗りつぶし]ツールで塗りつぶします。天井からかかる影の部分を残すよう意識して、正面の壁を[消しゴム]ツール→[硬め]で消します。「ステージ影1」の色を選択し、[グラデーション]ツールを使い、上から下にグラデーションをかけました。レイヤーの合成モードは[焼き込み(リニア)]にします。

ツール:[Gペン]/[塗りつぶし]/[硬め]/[描画色から透明色]

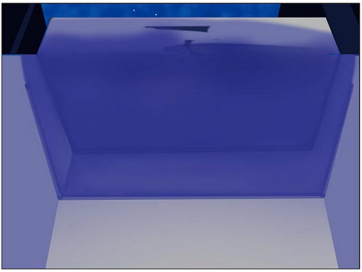
ステージ1
R=180
G=180
B=180

ステージ影1
R=192
G=194
B=251

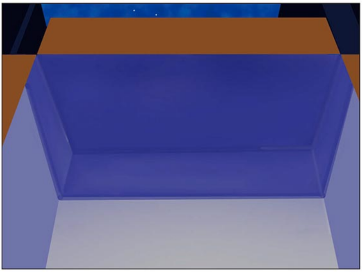
⑭新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピング後、[Gペン]を使い「ステージ影2」で天井の影の境目を描いた後に、影の範囲内を[塗りつぶし]ツールなどで塗りつぶします。描写した影を[消しゴム]ツール→[軟らかめ]と、カスタムブラシの[ぼかし3]、[Gペン]を使用して、天井の角も含めてデッサンするように描写していきます。最後にもう一度[Gペン]を使い、影の境目を着色します。

ツール:[Gペン]/[塗りつぶし]/[軟らかめ]/[ぼかし3]

ステージ影2
R=54
G=57
B=143



レイヤー名:2影



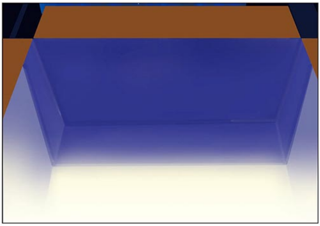
レイヤー名:反射光/[スクリーン]/不透明度10%
レイヤー名:飾り

⑮濃い影になっている部分のうち、ステージの内側を描写します。新規レイヤーを作成し[Gペン]を使い、四隅に「反射光」を塗ります。[ぼかし3]で色をなじませます。レイヤーの合成モードを[スクリーン]にして不透明度を下げて調整しました。続いて看板を描写します。新規レイヤーを作成し[Gペン]を使い、「ステージ看板1」の色で[Shift]キーを押しながら直線で看板部分を囲み、囲んだ内側を[塗りつぶし]ツールで塗りつぶします。

ツール:[Gペン]/[ぼかし3]/[塗りつぶし]

反射光
R=255
G=231
B=151

ステージ看板1
R=124
G=78
B=35

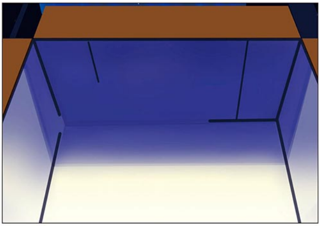


レイヤー名：ライト　レイヤー名：ライト2／［スクリーン］

⑯黄色いライトを描写します。新規レイヤーを作成し［Gペン］の［ブラシサイズ］を［300］で使用し、「ライト1」をポンポンとランダムに置きます。範囲は明るい部分全体ですが、濃い影の部分に少しかかるくらいは問題ありません。その後［ぼかし3］でぼかします。
新規レイヤーを作成し［グラデーション］ツールの［形状］を［直線］にして「ライト1」を一番下から濃い影に少しかかるようにかけます。レイヤーの合成モードを［スクリーン］に変更します。

ツール：［Gペン］／［ぼかし3］／［描画色から透明色］

ライト1
R=255
G=238
B=214

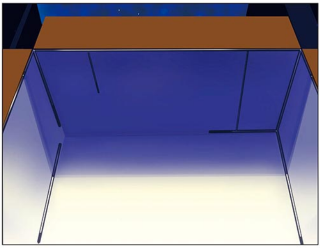


レイヤー名：パイプ／［乗算］

⑰新規レイヤーを作成し、ステージのパイプを描いていきます。［丸ペン］を使い「パイプ1」で直線を引きます。手前と奥で［丸ペン］の太さを変えて、手前を大きく、奥を補足描くと奥行きがでます。キャラクターにかぶっている部分は描かなくても大丈夫です。レイヤーの合成モードは［乗算］にしています。

ツール：［丸ペン］

パイプ1
R=79
G=79
B=106

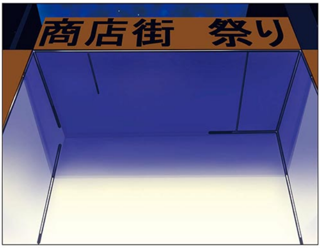


レイヤー名：ライト

⑱新規レイヤーを作成し、手順⑰よりもブラシサイズを二回り小さくした［丸ペン］を使い「ライト2」で棒の中心に直線を描き、［消しゴム］ツール→［軟らかめ］の［ブラシ濃度］を［25］にしてグラデーションをかけるように消します。消し終わったら角と境目に白色を塗ると立体感が出ます。

ツール：［丸ペン］／［軟らかめ］

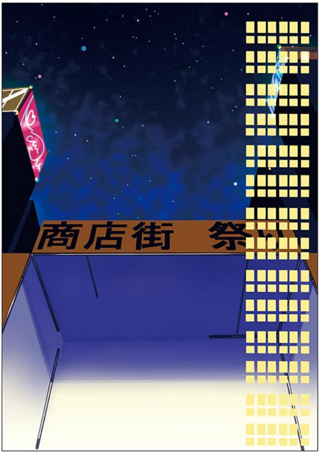
ライト2
R=252
G=250
B=235



レイヤー名：看板文字

⑲新規レイヤーを作成し、看板に文字を入れます。［テキスト］ツールを使い、文字を追加してレイヤーを右クリックし、［ラスタライズ］で文字レイヤーを画像化します。後は［Ctrl+Shift+T（自由変形）］で四つ角を看板に合わせれば配置完了です。

看板文字
R=10
G=11
B=29



レイヤー名：窓予備

⑳新規レイヤーを作成し、[Gペン] を使い「窓１」で直線を引き、[消しゴム] ツール→ [硬め] で窓の形を作ります。[図形] ツール→ [直線]、[選択範囲] ツール→ [長方形選択] などで作っても構いません。

ツール：[Gペン]／[硬め]

窓１
R＝255
G＝244
B＝151

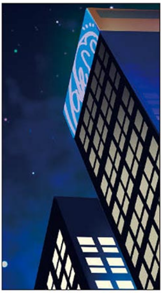


レイヤー名：奥ビルライト　レイヤー名：手前ビルライト

㉑「窓予備」レイヤーを６枚に複製し、それぞれのビルに [Ctrl＋Shift＋T] で大きさとパースを合わせて配置します。手前２つのビルに配置した３枚の「窓予備」レイヤーを１枚に統合します（手前ビルライト）。奥２つのビルに配置した３枚の「窓予備」レイヤーを１枚に統合します（奥ビルライト）。新規レイヤーを「手前ビルライト」レイヤーにクリッピング後、「ライト３」で中央から一番上までグラデーションをかけます。レイヤーを複製し「奥ビルライト」レイヤーにクリッピングし、それぞれ下のレイヤーに結合します。

ツール：[描画色から透明色]

ライト３
R＝255
G＝252
B＝224



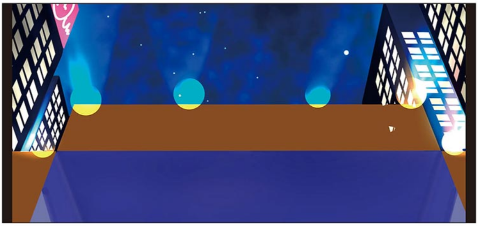
㉒手前のビル正面に [丸ペン] を使い「ビル発光」で側面との境目を描き、下が濃く上が薄くなるように塗った後 [ぼかし３] で筆あとをぼかします。レイヤーの合成モードを [覆い焼き（発光）] に変更し、不透明度を70%にします。新規レイヤーを作成し、奥のビル正面を「ビル発光」で手前のビル同様に描きます。レイヤーの合成モードを [加算（発光）] に変更します。

ツール：[丸ペン]／[ぼかし３]

ビル発光
R＝123
G＝224
B＝252

レイヤー名：ビル正面発光／[覆い焼き（発光）]／不透明度70%
レイヤー名：ビル谷間／[加算（発光）]



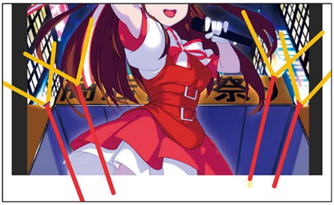


ライト4
R=255
G=244
B=151

レイヤー名：商店街看板ライト／[覆い焼き(発光)]

㉓次はステージのライトです。逆光で見えないのでステージ上の看板などについているライトの機材は描く必要がありません（もちろん描いてもいいです）。[丸ペン] を使い「ライト4」でライトが設置して有りそうな場所に丸く色を置きます。ライトの個数はイベントの規模によって調整します。今回のイラストは商店街のイベントを想定しています。トップアーティストの様なライトの量はあり得ないので、少なめに6個ほど描きました。上記画像の赤いラインが消失点になっていますので、ライトの光と消失点のラインを考慮して [ぼかし3] で上部をぼかします。レイヤーの合成モードは [覆い焼き（発光）] にしました。

ツール：[丸ペン]／[ぼかし3]





レイヤー名：商店街看板ライト2／[加算(発光)]

㉔新規レイヤーを作成し、同じ場所に [丸ペン] で色を置いてライトの光を強めます。赤ライン部分はパースのイメージです。実際には黄色Vラインの根本部分に「ステージライト」で着色し、放射状に広がるようにカスタムブラシの [指先6] でぼかします。レイヤーの合成モードは [加算（発光）] にしています。

ツール：[丸ペン]／[指先6]

ステージライト
R=255
G=244
B=151

㉕新規レイヤーを作成し、[丸ペン] を使い「ライト補正」でステージの看板のライトをスタンプのようにポンポンと描写して光を強めます。[丸ペン] のサイズはライトの大きさに合わせて調整しました。
[フィルター] メニュー→ [ぼかし] → [ガウスぼかし] を使い、光をぼかします。[ぼかす範囲] は [100] にしました。レイヤーの合成モードを [加算 (発光)] に変更します。

ツール：[丸ペン]

ライト補正
R=255
G=244
B=151





レイヤー名：警告灯とライト補正／[加算（発光）]

POINT!

もっと輝かせるには?





新規レイヤーを作成し、黄色の三角形部分を [選択範囲] ツール→ [折れ線] で選択します。[グラデーション] ツールの形状を [円] に設定し、三角形の下の角から左右どちらかの角に向けて、黄色のグラデーションをかけます。このレイヤーを４枚に複製し、それぞれのライトの位置に配置し角度を調整します。レイヤーの合成モードを [覆い焼き (発光)] に変更します。

※キャラクターがメインのイラストで、すべてをきれいに仕上げるとキャラクターが目立たなくなる可能性がありますので注意してください。

05 キャラクターにライトを当てる



レイヤー名：ライト／[覆い焼き（発光）]

❶キャラクターにライトを当てていきましょう。（ハイライトとは別です）。新規レイヤー「ライト」を作成します。ライトが当たる部分を[Gペン]を使い「ライト5」で着色し、カスタムブラシの[ぼかし3]でぼかした後、[消しゴム]ツール→[軟らかめ]の[ブラシ濃度]を[20〜30]にして薄くなるよう調整します。レイヤーの合成モードを[覆い焼き（発光）]に変更します。

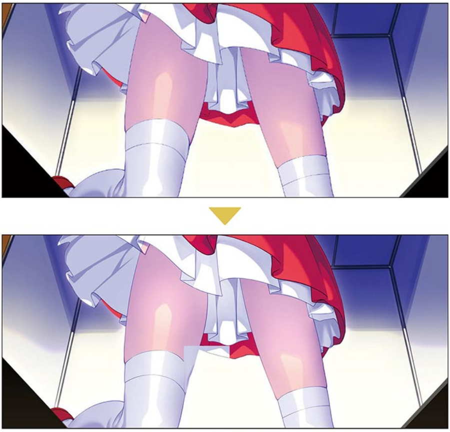
ツール：[Gペン]／[ぼかし3]／[軟らかめ]

ライト5
R=255
G=244
B=151

❷次に観客席最前列から向けられている光を描写します。合成モード「ハードライト」の新規レイヤーを作成し、[グラデーション]ツールを使い「ライト6」で下から4分の1程度にグラデーションをかけました。レイヤーの不透明度を15%にして調整しています。

ツール：[描画色から透明色]

ライト6
R=255
G=244
B=151



レイヤー名：手前ライト／[ハードライト]／不透明度





レイヤー名：色
※塗りつぶしたレイヤーを手前に表示しています。



ライト7
R=220
G=202
B=167

❸キャラクターの周囲に逆光エフェクトを入れます。キャラクターのフォルダを選択した状態で、[自動選択] ツールで [Shift] キーを押しながらキャラクターを除く全ての背景部分を選択します。

❹ [Ctrl+Shift+I（選択範囲を反転）] で選択範囲を反転します。キャラクターのフォルダの下に新規レイヤーを作成し、[塗りつぶし] ツールを使い「ライト7」塗りつぶします。

ツール：[塗りつぶし]



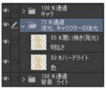
レイヤー名：色／[ハードライト]／不透明度50%



レイヤー名：明るさ／[覆い焼き（発光）]／不透明度55%

❺ [フィルター] メニュー→ [ぼかし] → [ガウスぼかし] を使い、[ぼかす範囲] を [100] でぼかします。レイヤーを [ハードライト] モードに変更して不透明度を50%に調整します。

❻「色」レイヤーを複製し、レイヤー名を「明るさ」にします。レイヤーの合成モードを [覆い焼き（発光）] に変更し、不透明度を55%に調整します。



06 各部の調整



レイヤー名:16

❶キャラクターの肌の色が青白いと感じましたので血色がよく見えるよう肌の色を変更します。新規レイヤーを作成し、肌のベースレイヤーに下のレイヤーでクリッピングします。[塗りつぶし]ツールを使い「肌色」で塗りつぶします。

ツール:[塗りつぶし]

肌色
R=255
G=214
B=206

❷髪の毛にライトの光を入れます。新規レイヤーを作成し、髪のレイヤーに下のレイヤーでクリッピングをします。
[丸ペン]を使い、キャラクターの顔と同じくらいのブラシサイズにして「髪ライト1」でポンと押すように顔の中心を塗ります。
その後、[ぼかし3]でぼかします。体で隠れている髪の毛先の中央を中心に[グラデーション]ツールの形状を[円]に設定し描写します。このとき、目の辺りまでグラデーションを広げます。レイヤーの合成モードを[オーバーレイ]に変更します。明るすぎたので不透明度を51%に調整しました。

ツール:[丸ペン]／[ぼかし3]

髪ライト1
R=255
G=244
B=158



レイヤー名:ライト／[オーバーレイ]／不透明度51%



レイヤー名：周りからの光／［覆い焼き（発光）］／不透明度50%

❸髪の毛に周りからの光を入れます。手順❷のレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングをします。
寒色系の色の「髪ライト2」で［丸ペン］を使い描画します。描き方の目安としては、自分が入れたいポイント+ビルの看板ライトや商店街ライトなどが近い所に色を塗ります。
レイヤーの合成モードを［覆い焼き（発光）］に変更して不透明度を50%に調整します。

ツール：［丸ペン］

髪ライト2
R=194
G=196
B=251

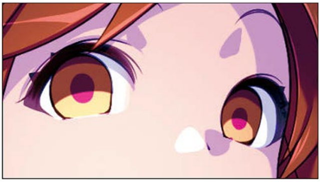


レイヤー名：ライト／［加算（発光）］

❹マイクにハイライトを追加します。
新規レイヤーを作成しマイクのレイヤーに下のレイヤーでクリッピングをします。
マイクの網目とハイライトを［Gペン］を使用し「マイク1」で描画します。
レイヤーの合成モードを［加算（発光）］に変更します。

ツール：［Gペン］

マイク1
R=194
G=196
B=251



レイヤー名：瞳孔／［焼き込み（リニア）］



レイヤー名：目ハイライト

❺瞳に瞳孔を描き込みます。
新規レイヤーを作成し、黒目のレイヤーに下のレイヤーでクリッピングをします。
瞳孔の大きさは黒目の縦横３分の１を目安に［丸ペン］を使用し「瞳孔」で入れます。
レイヤーの合成モードを［焼き込み（リニア）］に変更します。

ツール：［丸ペン］

瞳孔
R=194
G=196
B=251

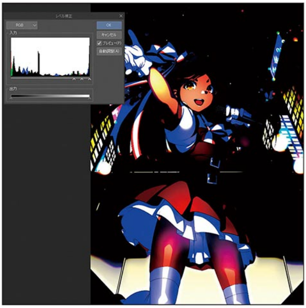
❻次に、目にハイライトを入れます。
新規レイヤーを作成します。線画に被るようにハイライトを入れたいので重ね順は線画より上になるように作成します。下からライトアップされているため、下の方に大小のハイライトを［丸ペン］を使い「目ライト」で入れます。このままではキャラクターから生気が感じられないので、瞳孔の近くにも小さいハイライトを［丸ペン］を使い「目ライト」で入れます。

ツール：［丸ペン］

目ライト
R=255
G=255
B=255

07 全体の仕上げ

❶背景の明るい部分まで［ガウスぼかし］をかけると、ぼけ過ぎてしまうため、キャラクターと背景で別々にグロー効果をかけます。まずは全レイヤーを複製し統合します。統合したレイヤーを［編集］メニュー→［色調補正］→［レベル補正］ウィンドウの［入力］内にある山形グラフ下の３つのツマミを、グロー効果が綺麗に出る値に調整します。［ガウスぼかし］を［ぼかす範囲］を［30］でかけます。その後、レイヤーの合成モードを［スクリーン］に変更します。
❷背景にグロー効果をかけます。先ほど作ったグロー効果のレイヤーを複製し、レイヤーの重ね順を「キャラ」フォルダの下に移動させます。レイヤーの合成モードを［覆い焼きカラー］に変更し、不透明度を55％に調整します。合成モードを［スクリーン］から［覆い焼きカラー］に変えるだけでグロー効果のかかり方が変わります。
❸キャラクターにグロー効果をかけます。グロー効果レイヤーを「影、ハイライト」フォルダ内の一番上に移動させます。「キャラ」フォルダを選択した状態で［自動選択］ツールでキャラクターを除く全ての背景部分を選択し、「影、ハイライト」フォルダを右クリック、［レイヤーマスク］→［選択範囲をマスク］でマスクをかけます。マスクをかけた部分にはグロー効果が出ませんので、キャラクターだけにグロー効果をかけることができます。合成モードは［スクリーン］のまま不透明度を55％に調整します。





❹[自動選択]ツールで[Shift]キーを押しながら背景を選択するときに見逃した部分があると、そこにマスクがかからずグロー効果がかかってしまいます。
その場合はマスクをかけ直しましょう。
フォルダにかかっているマスクアイコンをクリックします。



❺[自動選択]ツールでマスクがかかっていない範囲のどこかをクリックします。



❻選択範囲を解除せず、線画レイヤーを選択します。
[Alt]キーを押しながら、新たにマスクをかけたい部分をクリックすると選択範囲が解除され、キャラクター部分のみが選択された状態になります。

完成



❼新しく作成した選択範囲でレイヤーマスクをかけなおします。まずは、すでにある誤った状態のレイヤーマスクを削除します。
キャラクター部分にグロー効果をかけたいので、「影、ハイライト」フォルダを右クリック、[レイヤーマスク]を選択し、ここで[選択範囲をマスク]ではなく[選択範囲外をマスク]を使用します。
これでキャラクター部分だけにグロー効果をかけることができます。不透明度を調整して完成です。

08 番外編　簡易色トレスの方法



イラストを柔らかい印象にしたいときは、色トレスをして線画に色をなじませます。

❶キャラクターに影などを入れた「影、ハイライト」フォルダとキャラクターを描写した「キャラ」フォルダを複製します。複製した「キャラ」フォルダから線画レイヤーを削除し、それ以外の複製したレイヤーを統合します。





線画の状態

❷統合したレイヤーを線画レイヤーに下のレイヤーでクリッピングをします。
線画レイヤーの合成モードが［通常］であることを確認してください。



❸線画レイヤーにクリッピングしたレイヤーに［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ぼかし（強）］をかけて、［編集］メニュー→［色調補正］→［色相・彩度・明度］を調整します。
今回は［色相］を［0］、［彩度］を［30］、［明度］を［-37］に変更しました。



❹これで簡易色トレスの完成です。



02 夏の砂浜の風景

水のエフェクト

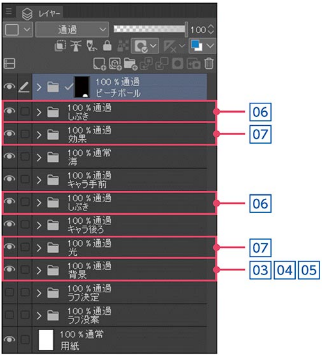
海辺やプールサイドなど、夏場を表現するイラストでは欠かせない水。透明感と光の反射、液体という形状から、イラストで描くには難易度が高いものの部類に入ります。ここでは海辺のイラストを題材に、水の描き方と効果的な表現方法をご紹介します。

01 レイヤー構成

水を描く上で抑えるべきポイント

水は透明感とうねり（動き）を意識して描きましょう。透明感を出すのは難しく感じられる方も多いと思いますが、ポイントは透けている部分や影などをしっかり描きこむことにあります。

また、色と全体のグラデーションも重要です。うねり（動き）としてはシルエットの密と疎を使い分けることと、ハイライトと影のバランスと立体感を研究してみましょう。



レイヤーは近いものが上で遠いものが下に来るように大まかに配置します。下から背景、キャラ、ビーチボールといった感じです。しぶきや海がキャラの前に来るところはその都度上に重ねます。



「02 夏の砂浜の風景」メイキングはCLIP STUDIO PAINT PRO Ver.1.10.2を使用して作成しています。

02 使用したペン・ブラシ

基本アンチエイリアスを少し効かせて、手ブレ補正は[0]か初期設定にしています。

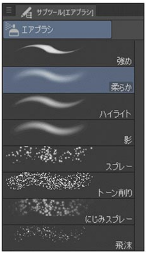
❶Gペン

[ペン]ツール→[Gペン]は塗りと線、ほぼすべてで使います。



❷柔らか

[エアブラシ]ツール→[柔らか]は、グラデーションや大きな影で使います。



❸グラデーション

[ツール]パレット→[グラデーション]ツールは、海や空などイラスト全体に大きく効果を入れるときに使います。基本は「描画色から背景色」を初期設定から変えずに使っています。



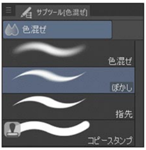
❹虹

[グラデーション]ツール→[虹]は簡単に虹を描くことができるので便利です。



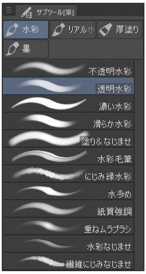
❺ぼかし

[色混ぜ]ツール→[ぼかし]は、Gペンまたは水彩で塗った境界をぼかすのに使います。



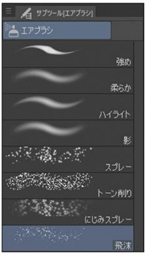
❻透明水彩

[筆]ツール→[水彩]→[透明水彩]はGペンより柔らかく塗りたいところで使います。薄く塗りたいときに使ったりもします。



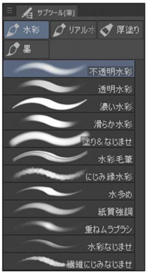
❼飛沫

[エアブラシ]ツール→[飛沫]は、光の粒を描くときに使います。

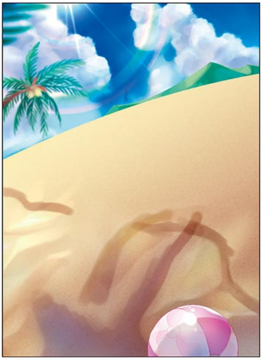


❽不透明水彩

[筆]ツール→[水彩]→[不透明水彩]は透明水彩よりも濃く塗りたいときに使います。



03 海を描く

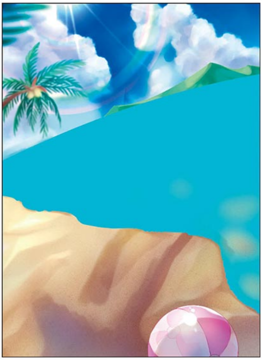


❶砂浜（P.58で解説）に合わせて海のシルエットをとって、泡、影を描き足していきます。手順❷から詳細な手順を解説していきます。

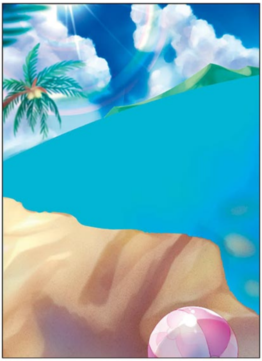
❷「海」フォルダに作成した「海」レイヤーに、［ペン］ツール→［Gペン］を使い浜辺に「海1」でベースの形をとります。右下あたりは［エアブラシ］ツール→［柔らか］の透明色を使い透明感を出しています。

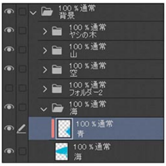
ツール：［Gペン］／［柔らか］

海1
R=79
G=224
B=252



レイヤー名：海





レイヤー名：青

❸「海」レイヤーに新規レイヤーをクリッピングして「青」という名前にします。「青」レイヤーに［エアブラシ］ツール→「柔らか」を使い「海2」でグラデーションを加えます。

ツール：［柔らか］

海2
R=45
G=172
B=238



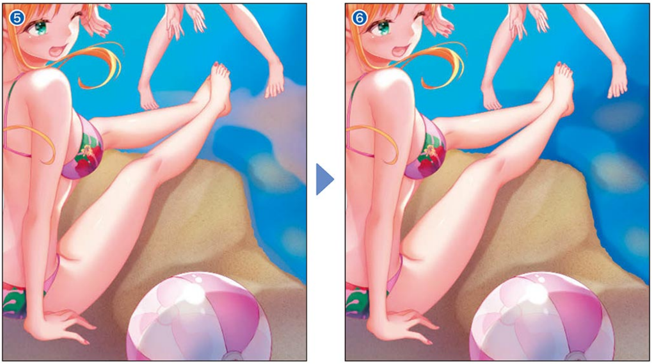
❹「海」レイヤーに新規レイヤーをクリッピングして「青」という名前にします。新しいほうの「青」レイヤーに［グラデーション］ツールの［描画色から透明色］を使い「海3」をグラデーションで加え、レイヤーの合成モードを［乗算］にして不透明度を48%にします。

ツール：［描画色から透明色］

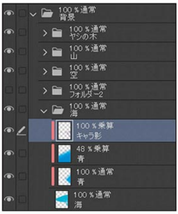
海3
R=29
G=155
B=236



レイヤー名：青／［乗算］／不透明度48%



レイヤー名：キャラ影／［乗算］



❺「海」レイヤーに新規レイヤーをクリッピングして「キャラ影」という名前にします。［筆］ツール→［水彩］→［透明水彩］を使い「海4」で人物の影を入れます。
❻レイヤーの合成モードを［乗算］にします。

ツール：［透明水彩］

海4
R=187
G=173
B=188

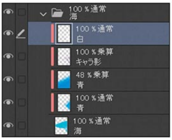


❼「海」レイヤーに新規レイヤーをクリッピングして「白」という名前にします。[Gペン] で波の白い部分をざっくり描いていきます。

ツール：[Gペン]



海5
R=225
G=225
B=225



レイヤー名：白

❽「海」レイヤーに新規レイヤーをクリッピングして「波の影」という名前にします。波の影を入れるときは、引いて見て立体に見えるか気を付けましょう。[透明水彩] を使い「海6」で描いて [色混ぜ] ツール→[ぼかし] でぼかします。

ツール：[透明水彩] ／ [ぼかし]



海6
R=27
G=178
B=255

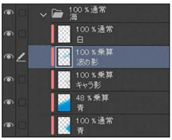




レイヤー名：波の影



❾上記❽のレイヤーの合成モードを [乗算] にします。

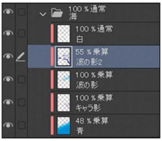


レイヤー名：波の影／[乗算]





レイヤー名：波の影2／［乗算］／不透明度55%



⑩「海」レイヤーに新規レイヤーをクリッピングして「波の影2」という名前にします。濃い影を「海7」で描いて、ぼかします。
⑪レイヤーの合成モードを［乗算］にして不透明度を調整します。ここでは55%にしました。

ツール：［透明水彩］／［ぼかし］

海7
R=40
G=46
B=182

⑫「海」レイヤーに新規レイヤーをクリッピングして「光」という名前にします。［エアブラシ］ツール→［柔らかか］で光を大きなグラデーションを意識しながら描いてぼかします。

ツール：［柔らか］

海8
R=236
G=227
B=208

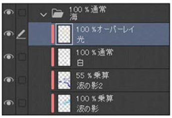




レイヤー名：光



⑬上記⑫のレイヤーの合成モードを［オーバーレイ］にします。



レイヤー名：光／［オーバーレイ］



❶❹新規レイヤーを作成し、「波の光」という名前にします。[透明水彩] を使い「海9」で波が立体になるようハイライトを描いていきます。

ツール：[透明水彩]

海9
R=235
G=224
B=196

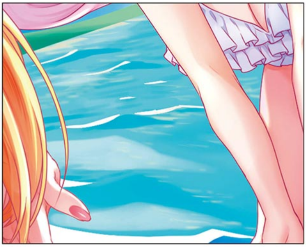


レイヤー名：波の光

❶❺上記❶❹のレイヤーをクリッピングして合成モードを [オーバーレイ] にします。



レイヤー名：波の光／[オーバーレイ]

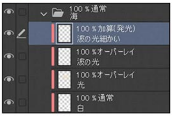


❶❻「海」レイヤーに新規レイヤーをクリッピングして「波の光細かい」という名前にします。[透明水彩] を使い「海10」で波の細かいハイライトをくっきり、細かく描きます。

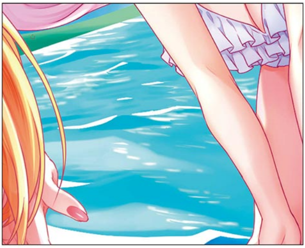
ツール：[透明水彩]

海10
R=236
G=226
B=201

レイヤー名：波の光細かい



❶❼上記❶❻のレイヤーの合成モードを [加算（発光）] にして、水面に反射する光を表現します。



レイヤー名：波の光細かい／[加算（発光）]



⑱「海」レイヤーに新規レイヤーをクリッピングして「泡」という名前にします。[透明水彩] を使い「海11」で泡を描いていきます。

ツール：[透明水彩]

海11
R=225
G=225
B=225



レイヤー名：泡

⑲上記⑱のレイヤーを複製して「泡の影」という名前に変更。[透明ピクセルをロック] して塗りつぶし、「海12」へ色を変えます。

海12
R=111
G=105
B=199



レイヤー名：泡の影





レイヤー名：泡の影／[乗算]



レイヤー名：泡の影／[乗算]／不透明度32%

⑳上記⑲のレイヤーの合成モードを [乗算] にします。

㉑手順⑳のレイヤーを下にずらし、泡と浜の距離を表現し深さを出します。レイヤーの不透明度を32%まで下げて影の濃さを調整しました。

04 空と雲を描く

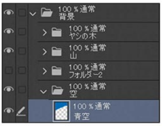


❶「空」フォルダに新規レイヤーを作成して「青空」と名前を付けます。[塗りつぶし] ツールと [Gペン] を使い、「空」でベースを描いていきます。

ツール:[塗りつぶし]／[Gペン]



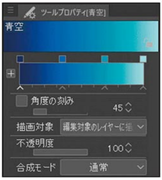
空
R=19
G=117
B=255



レイヤー名:青空









レイヤー名:グラデ／不透明度63%

❷新規レイヤーを作成してクリッピングし、「グラデ」と名前を付けます。[グラデーション] ツール→ [青空] を使い、グラデーションを左上からいれます。
❸レイヤーの不透明度を63%に下げてグラデーションをなじませます。

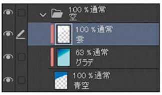
ツール:[青空]

❹新規レイヤーを作成してクリッピングし、「雲」と名前を付けます。雲は [筆] ツール→ [水彩] → [にじみ縁水彩] を使い「雲 1」で、くるくる丸をつなげるように描いていきます。

ツール:[にじみ縁水彩]



雲 1
R=255
G=255
B=255



レイヤー名:雲

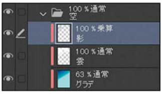




レイヤー名：影／［乗算］

❺新規レイヤーを作成してクリッピングし、「影」と名前を付けます。影は［にじみ縁水彩］を使い「雲2」で雲の塊に対して下側をざっくり塗り、合成モードを［乗算］にします。

ツール：［にじみ縁水彩］



雲2
R=186
G=205
B=215

❻上記❺のレイヤーの不透明度を45%にして影を薄くします。



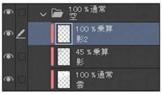
レイヤー名：影／［乗算］／不透明度45%



レイヤー名：影2／［乗算］

❼新規レイヤーを作成してクリッピングし、「影2」と名前を付けます。合成モードを［乗算］にします。［にじみ縁水彩］を使い「雲3」でブラシを少し小さくして、所々にくっきりと影を付けていきます。

ツール：［にじみ縁水彩］



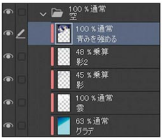
雲3
R=189
G=205
B=235

❽上記❼のレイヤーの不透明度を48%にして影を薄くします。



レイヤー名：影2／［乗算］／不透明度48%





レイヤー名：青みを強める

❾新規レイヤーを作成してクリッピングし、「青みを強める」と名前を付けます。青を濃くしたいところを［エアブラシ］ツール→［柔らか］で「雲4」を塗ります。

ツール：［柔らか］

雲4
R=8
G=8
B=62

❿さらに明るくしたいところを［エアブラシ］ツール→［柔らか］で「雲5」を塗ります。

ツール：［柔らか］

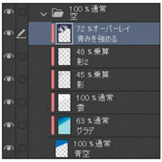
雲5
R=233
G=207
B=154



レイヤー名：青みを強める



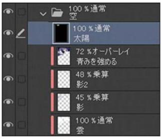
⓫上記❿のレイヤーの合成モードを、［オーバーレイ］にします。不透明度を72%にして色の濃さを調整します。



レイヤー名：青みを強める／［オーバーレイ］／不透明度72%



⓬太陽の光は黒いレイヤーに描いて発光させるので、まず黒い一枚レイヤーを用意し「太陽」と名前を付けます。



レイヤー名：太陽

⓭［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い「太陽1」で太陽を描きます。エアブラシを使うことで、太陽の光のグラデーションを簡単に表現できます。

ツール：［柔らか］

太陽1
R=251
G=242
B=164



レイヤー名：太陽



⓮上記⓭のレイヤーの合成モードを［加算（発光）］にします。［加算（発光）］にすることで、絵になじむように光の描写を追加することができます。

レイヤー名：太陽／［加算（発光）］

⓯新しいレイヤーに［グラデーション］ツール→［虹］を使って虹を描き、名前を「フレア」にします。

ツール：［虹］

形状は「円」を使用しています。

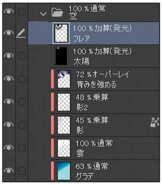




レイヤー名：フレア



⑯手順⑮のレイヤーの合成モードを［加算（発光）］にします。

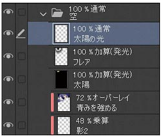


レイヤー名：フレア／［加算（発光）］

⑰新規レイヤーを作成してクリッピングし、「太陽の光」と名前を付けます。［エアブラシ］ツール→「柔らか」を使って「太陽2」で細い光を描きます。

ツール：［柔らか］

太陽2
R=254
G=253
B=225

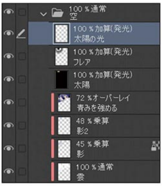


レイヤー名：太陽の光





⑱上記⑰のレイヤーの合成モードを［加算（発光）］にします。これで太陽から降り注ぐ日差しのエフェクトを追加できました。



レイヤー名：太陽の光／［加算（発光）］

05 砂浜を描く





レイヤー名:砂浜



❶[ウィンドウ]メニュー→[素材]からいずれかを選ぶと、[素材]パレットが表示されます。好きな素材をキャンバスにドラッグ&ドロップすると、キャンバスに素材を貼り付けられます。
今回は[カラーパターン]→[コルク02]を選んでテクスチャを用意します。「砂浜」で塗りつぶしたベースのレイヤーを作成、素材をクリッピングし、不透明度を42%にします。

ツール:[コルク02]

砂浜
R=233
G=223
B=201

❷新規レイヤーを作成してクリッピングし、「キャラ影」と名前を付けます。[筆]ツール→[水彩]→[透明水彩]を使い「砂浜2」「砂浜3」で影を入れ、レイヤーの合成モードを[乗算]にします。

ツール:[透明水彩]

砂浜2
R=180
G=131
B=120

砂浜3
R=198
G=167
B=192



レイヤー名:キャラ影/[乗算]





❸新規レイヤーを作成してクリッピングし、「グラデ影」と名前を付けます。[エアブラシ]ツール→[柔らか]のブラシサイズを大きめにして、「砂浜4」を使いグラデーションをつけます。合成モードを[乗算]にして不透明度を66%にします。

ツール:[柔らか]



レイヤー名:グラデ影/[乗算]/不透明度66%

砂浜4
R=180
G=131
B=120



❹新規レイヤーを作成してクリッピングし、「グラデ光」と名前を付け、合成モードを［オーバーレイ］にします。［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い「光1」で大きくグラデーションをつけて光を描きます。

ツール：［柔らか］



レイヤー名：グラデ光／［オーバーレイ］

光1
R=249
G=226
B=169

❺新規レイヤーを作成してクリッピングし「光」と名前を付け、合成モードを［加算（発光）］にします。［透明水彩］を使い「光2」で光の中に凹凸の光を描いていきます。

ツール：［透明水彩］

光2
R=245
G=227
B=171



レイヤー名：光／［加算（発光）］





❻新規レイヤーを作成して砂浜にクリッピングし、「影」と名前を付けます。［透明水彩］を使い「光3」で浜の凹凸を描いていきます。

ツール：［透明水彩］

光3
R=210
G=169
B=154



レイヤー名：影

❼上記❻のレイヤーの合成モードを［乗算］にします。不透明度は65%にして、色の濃さを調整しました。



レイヤー名：影／［乗算］／不透明度65%





❽新規レイヤーを作成してクリッピングし、「凸凹の光」と名前を付けます。[透明水彩]を使い「光4」で凹凸の光を描きます。

ツール：[透明水彩]



レイヤー名：凹凸の光

光4
R=242
G=232
B=201

❾新規レイヤーを作成してクリッピングし、「黄色み」と名前を付けます。合成モードを[オーバーレイ]にします。[エアブラシ]ツール→[柔らか]でほわほわと先ほど描いた光を中心に「光5」を入れます。光が固くならない方が反射した砂浜らしくなります。不透明度を83%に下げて色の濃さを調整しました。

ツール：[柔らか]

光5
R=242
G=232
B=201



レイヤー名：黄色み／[オーバーレイ]／不透明度83%





❿新規レイヤーを作成してクリッピングし、「波の影」と名前を付けます。合成モードを[乗算]にします。[エアブラシ]ツール→[柔らか]を使い「波の影」で影を描きます。

ツール：[柔らか]



レイヤー名：波の影／[乗算]

波の影
R=189
G=146
B=123

⓫新規レイヤーを作成してクリッピングし、「空気感」と名前を付けます。イラストの下の方に、[エアブラシ]ツール→[柔らか]を使い「青1」をうっすら入れて海の感じを出します。不透明度を48%にして色の濃さを調整しました。

ツール：[柔らか]

青1
R=130
G=146
B=193

レイヤー名：空気感／不透明度48%



06 水しぶきの仕上げ



レイヤー名：水

❶水しぶきの形をとって縁を濃くします。ハイライトの形は水がらせんを描くように意識すると良いでしょう。「しぶき」フォルダに新規レイヤーを作成して「水」と名前を付けます。[筆] ツール→ [水彩] → [不透明水彩] を使い「水しぶき 1」で形をとります。水彩やクレヨンなど、濃度が違ったりテクスチャが効いているときは、塗っていたブラシを透明色にして削るのがポイントです。

ツール：[不透明水彩]

水しぶき1
R=26
G=10
B=255

❷上記❶のレイヤーの不透明度を35%にして色味を薄くします。



レイヤー名：水／不透明度35%



❸新規レイヤーを作成して「水」と名前を付けます。[不透明水彩] を使い「水しぶき2」で縁を少し濃くします。

ツール：[不透明水彩]



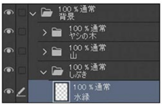
レイヤー名：水

水しぶき2
R=26
G=10
B=255

❹新規レイヤーを作成して「水縁」と名前を付けます。[不透明水彩] を使い「水しぶき3」で内側のうねりを意識して濃いところを塗っていきます。

ツール：[不透明水彩]

水しぶき3
R=26
G=10
B=255



レイヤー名：水縁





❺新規レイヤーを作成して「HL」と名前を付けます。濃い部分のすぐ横にハイライトを入れると浮き上がって見えるので、ハイライトを［不透明水彩］を使い「水しぶき4」で描きます。

ツール：［不透明水彩］



レイヤー名：HL

水しぶき4
R=255
G=255
B=255

❻新規レイヤーを作成して「グラデ」と名前を付けます。［グラデーション］ツール→［描画色から透明色］で「水しぶき5」のグラデーションを作って、複製とクリッピングを繰り返します。それぞれの透明度を調整しながら輪郭を濃くしたいので、「グラデ」レイヤーの不透明度を77%、58%、50%と低くします。最後にすべての影にクリッピングします。

ツール：［描画色から透明色］

水しぶき5
R=56
G=241
B=233





レイヤー名：グラデ（不透明度77%／58%／50%）



❼新規レイヤーを作成して「光」と名前を付けます。合成モードを［オーバーレイ］にして［不透明水彩］を使い「水しぶき6」でざっくりとハイライトを描きます。

ツール：［不透明水彩］



レイヤー名：光／［オーバーレイ］

水しぶき6
R=255
G=255
B=255

❽仕上がりが物足りなく感じましたので、水しぶきを増やします。今度は全てのキャラの上になるように「しぶき」フォルダを作り、新規レイヤーを作成して「青」と名前を付けます。［不透明水彩］を使い「水しぶき5」で大きく飛び出すような、水しぶきを描き加えます。

ツール：［不透明水彩］



レイヤー名：青





❾手順❽のレイヤーの不透明度を45%に薄くします。



レイヤー名：青／不透明度45%

❿新規レイヤーを作成して「水」と名前を付け、[不透明水彩]を使い「水しぶき7」で濃い部分を作っていきます。

ツール：[不透明水彩]



水しぶき7
R=12
G=0
B=196



レイヤー名：水



⓫新規レイヤーを作成して「HL」と名前を付け、[不透明水彩]を使い「水しぶき8」でハイライトを描いていきます。

ツール：[不透明水彩]



水しぶき8
R=255
G=255
B=255

レイヤー名：HL

⓬新規レイヤーを作成して「グラデ」と名前を付け、「青」レイヤーにクリッピングします。[エアブラシ]ツール→[柔らか]を使い「水しぶき9」で水色のグラデーションを描いていきます。

ツール：[柔らか]



水しぶき9
R=58
G=177
B=244



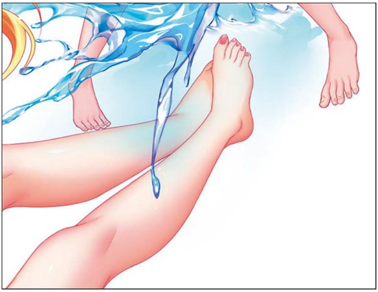
レイヤー名：グラデ

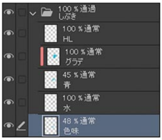


❸新規レイヤーを作成して「色味」と名前を付けます。不透明度を48%に薄くして、[エアブラシ]ツール→[柔らか]を使い「水しぶき10」で足にかかる部分の青みを足していきます。

ツール：[柔らか]

水しぶき10
R=84
G=221
B=255



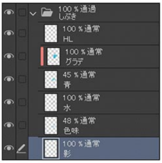


レイヤー名：色味／不透明度48%

❹新規レイヤーを作成して「影」と名前を付けます。[不透明水彩]を使い「水しぶき11」で足にかかる影を足していきます。

ツール：[不透明水彩]

水しぶき11
R=247
G=203
B=192



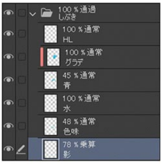


レイヤー名：影

❺上記❹のレイヤーの合成モードを[乗算]にします。不透明度を78%にして薄くします。

※画像はわかりやすいように「色味」レイヤーを非表示にしています。





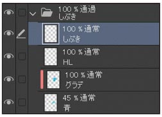
レイヤー名：影／[乗算]／不透明度78%



⑯新規レイヤーを作成して「しぶき」と名前を付けます。「水しぶき 12」を［エアブラシ］ツール→［飛沫］でとばします。

ツール：［飛沫］

水しぶき12
R=255
G=255
B=255



レイヤー名：しぶき

⑰［透明ピクセルをロック］して「水しぶき 13」を塗り、水しぶきの色を変えます。

水しぶき13
R=179
G=174
B=255



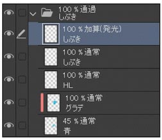
レイヤー名：しぶき



レイヤー名：しぶき／［加算（発光）］

⑱「しぶき」レイヤーを複製して、［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］をかけます。レイヤーの合成モードを［加算（発光）］にして調整しました。





07 全体の仕上げ





レイヤー名：濃いめ／不透明度 55%

❶日の照り返しで色が飛ぶところを光らせたり、人物の後ろの背景の色を飛ばして人物をよく見えるようにしていきます。

❷「効果」フォルダを作成し、[レイヤー] メニュー→ [新規色調補正レイヤー] → [レベル補正] を選択します。全体が少し濃くなるように [レベル補正] で調整します。



レイヤー名：126



レイヤー名：126



仕上げ2
R=152
G=236
B=254

❸新規レイヤーを作成し [エアブラシ] ツール→ [柔らか] で、山が光で霞んで見えるようにするため「仕上げ1」の黄色を塗ります。

ツール：[柔らか]



仕上げ1
R=255
G=252
B=196

❹ [エアブラシ] ツール→ [柔らか] で、ヤシの木が遠くに見えるように「仕上げ2」の水色を塗ります。

ツール：[柔らか]



❺手順❹のレイヤーの合成モードを［ソフトライト］にします。不透明度を44%に下げて、光の加減を調整します。





レイヤー名：126／［ソフトライト］／不透明度44%





仕上げ3
R=254
G=252
B=214

レイヤー名：陽炎／［加算（発光）］／不透明度27%

❻新規レイヤー「陽炎」を作成します。逆光となりますので、キャラの後ろに［エアブラシ］ツール→［柔らか］で「仕上げ3」の光を入れます。
❼レイヤーの合成モードを［加算（発光）］にして不透明度を下げます。

ツール：［柔らか］

完成



レイヤー名：光

❽新規レイヤー「光」を作成します。キャラと背景がなじみすぎるところに、［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い「仕上げ4」で光を描いて分離させせます。

ツール：［柔らか］

仕上げ4
R=255
G=253
B=213



❾濃すぎたので薄くして、不透明度を70%にしました。これで完成です。



03 夜のキャンプの風景

火のエフェクト

ろうそくの火から大きな炎まで、火もイラストによく描かれるものながら、水と同様に難しいモチーフといえます。ここではキャンプでのたき火を題材に、火の効果的な表現方法に加え、キャラクターへの照り返しといった仕上げまでをご紹介します。

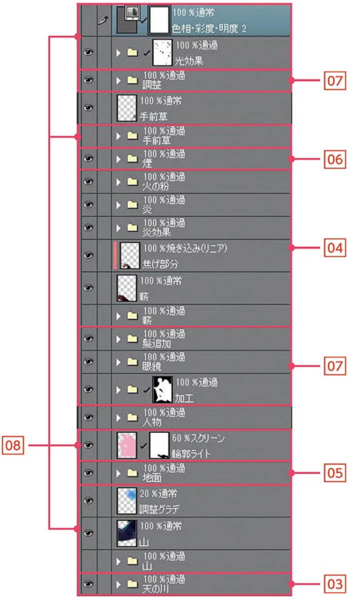
01 レイヤー構成

火を描く上で抑えるべきポイント

作業に入る前にまず自分のイメージと近い炎の画像や夜空やキャンプの資料を集めましょう。資料を参考にすることで仕上がりが最初のイメージからブレなくなります。このときにキャンプファイアーだと炎はどれくらい燃えているのか、炎に照らされた人物はどのような色になるのかを意識すると良いと思います。

イメージができたら簡単な光源込みの色付きラフを制作すると作業がしやすくなります。なんとなく描いた炎では画面に説得力が出ないので、資料をしっかり見て人物を引き立てる準主役を描く気持ちで取り組みましょう。





背景・人物・加工・効果・全体調整の順にフォルダをおいています。

「03 夜のキャンプの風景」メイキングはCLIP STUDIO PAINT PRO Ver.1.8.8を使用して作成しています。

02 使用したペン・ブラシ

基本的に設定はデフォルトのものをそのまま使用しています。

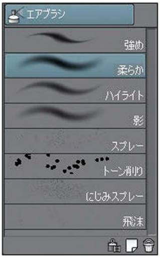
❶Gペン

[ペン]ツール→[Gペン]は強めのハイライトを入れるときやモチーフのアタリをざっくりとるときに使います。



❷柔らか

[エアブラシ]ツール→[柔らか]はグラデーションを軽くつけたいときや空気感の調整に使用します。
印象を柔らかくしたいときに便利です。



❸濃い水彩

[筆]ツール→[水彩]→[濃い水彩]はフラットマーカーよりも強くタッチを出したいときに使います。
Gペンよりもやや柔らかい印象です。



❹不透明水彩

[筆]ツール→[水彩]→[不透明水彩]はフラットマーカーより弱いタッチを出したいときに使用します。
塗りながら少しぼかすことができるので、色を薄く伸ばしたいときに便利です。



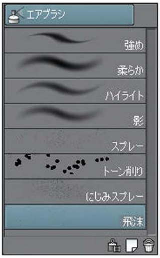
❺ぼかし

[色混ぜ]ツール→[ぼかし]は筆のタッチが強すぎるときになじませるために使います。



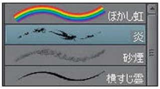
❻飛沫

[エアブラシ]ツール→[飛沫]は火の粉やキラキラした粒子を描くときに使用します。



❼炎

[デコレーション]ツール→[自然風景]→[炎]は炎を描くときのメインブラシです。



❽樹木

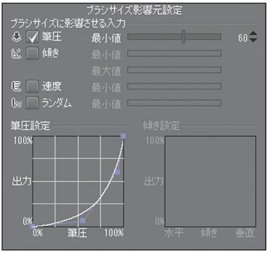
[デコレーション]ツール→[草木]→[樹木]は背景の木を描く際に使用しました。

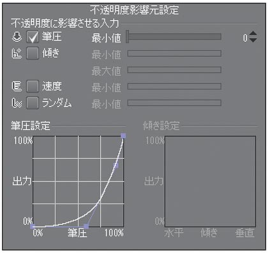


❾フラットマーカー(カスタムブラシ)

[ペン]ツール→[マーカー]→[フラットマーカー]は背景・人物塗り・効果と全体的に使用しています。筆のタッチが残る書き込みのときに使います。

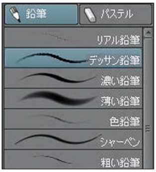


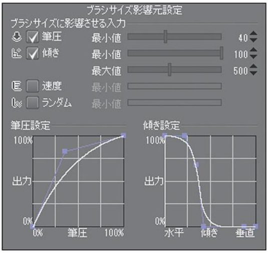


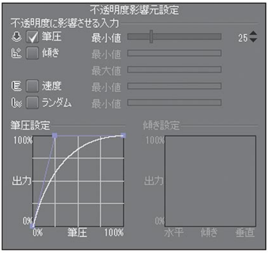


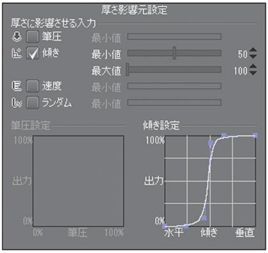
❿デッサン鉛筆(カスタムブラシ)

がさがさした鉛筆のような描き心地にするために、[鉛筆]ツール→[デッサン鉛筆]をところどころカスタマイズしています。
線画や、髪の描き足しに使用しています。









カスタムデータブラシはダウンロード可能です。
(P.5参照)

03 星空のエフェクト

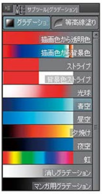


❶ここでは天の川が見える夜空を制作していきます。
まずは新規レイヤーを１枚作成し［塗りつぶし］ツールを使い「空」で塗りつぶしたものを「ベース」レイヤーとします。一番星空で明るくなる部分の色を選びます。

ツール：［塗りつぶし］

空
R＝117
G＝129
B＝162

レイヤー名：ベース　　※手前の山のシルエットは別レイヤーに描かれたものです。

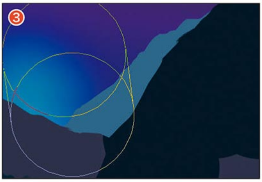




ツール：［青空］



レイヤー名：グラデ



レイヤー名：色相・彩度・明度1／不透明度40%

❷「ベース」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、［グラデーション］ツール→［青空］を使って綺麗なグラデーションを作ります。上から下に向かってだんだんと色が薄くなるようにします。
❸現状だと色味が夜景ではないのでさらに［エアブラシ］ツール→［柔らか］で「空」を塗り、「レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［色相・彩度・明度］を使って暗く濃い色調に調整します。

ツール：［柔らか］



レイヤー名：グラデ1



レイヤー名：グラデ2



レイヤー名：グラデ3

グラデ1
R＝68
G＝52
B＝105

グラデ2
R＝40
G＝55
B＝83

グラデ3
R＝100
G＝126
B＝153

ここから色々な色味を足したり削ったりして夜空の色を複雑にしていきます。
基本的には［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い、❹「グラデ１」、❺「グラデ２」、❻「グラデ３」を足していき、［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で削っていきます。もともとあるグラデーションに沿って明るい部分・暗い部分を足していくイメージです。

ツール：［柔らか］／［軟らかめ］



レイヤー名：星雲、星雲2

❼夜空のベースができたので次に星雲や星を描き足していきましょう。新規レイヤーを作成し、[エアブラシ] ツール→[柔らか] を使い「星雲 1」で、山のフチに光を加えました。星雲は塵やガスの集合体なので [デコレーション] ツール→[自然風景] →[砂煙] を使います。新規レイヤーを追加し、雲をイメージしながら「星雲 1」を塗っていきます。

ツール：[柔らか]／[砂煙]

星雲 1
R=85
G=225
B=255

❽このままではブラシの跡が強すぎるので [消しゴム] ツール→ [軟らかめ] で端を削って周りになじませます。このとき、[レイヤー] パレットの [レイヤーマスクを作成] で選択中のレイヤーにレイヤーマスクを作成できます。元のレイヤーの情報を残したまま調整作業をすることができるので失敗してもすぐ戻すことができます。

ツール：[軟らかめ]

レイヤー名：星雲2





レイヤー名：星雲3

❾新規レイヤーを作成し、色味を増やす作業をします。水色の星雲を作ったので今度は紫の「星雲 2」を足していきます。手順は先ほどと同じです。

ツール：[砂煙]／[軟らかめ]

星雲 2
R=91
G=50
B=139

❿さらになじませるために先ほど作った３つの星雲レイヤーに [フィルター] メニュー→ [ぼかし] → [ガウスぼかし] をかけていきます。このあと不透明度を調整したいので１つ１つに分けてかけました。さらにレイヤーの順番や不透明度を調整しています。



※レイヤーの不透明度は「星雲」83%、「星雲3」60%にしました。



レイヤー名：星1



レイヤー名：星2



レイヤー名：星3

[エアブラシ] ツール→ [スプレー] を使い⓫「星 1 小さい星」、⓬「星 2 大きい星」、⓭「星 3 水色」の順で星を描いていきます。ブラシサイズを変えて、段階を分けて制作するとリアリティが増します。

ツール：[スプレー]

星 1 小さい星
R=255
G=255
B=255

星2大きい星
R=255
G=255
B=255

星3水色
R=115
G=239
B=255

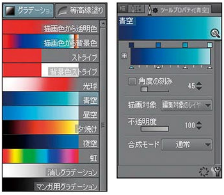
⑭新規レイヤーを作成し、色味全体を調整するために[グラデーション]ツール→[青空]でグラデーションをかけます。
⑮レイヤーの合成モードを[オーバーレイ]にすることでぼんやりとした画面にコントラストがつき、星が見やすくなりました。色の濃さは不透明度で調整しています。



レイヤー名：
色味調整



レイヤー名：
色味調整／[オーバーレイ]／不透明度30%



ツール：[青空]





レイヤー名：木1、木2、木3

山に囲まれて星空を見ている設定なので、最後に[デコレーション]ツール→[草木]→[樹木]で手前に⑯「木１」⑰「木２」、「木３」で木のシルエットを制作します。
遠近感を出すために暗めの色で木のシルエットを作っていきましょう。
（この場合だと空→明るい・手前の木→暗いで遠近感ができます）

ツール：[樹木]

木1
R=10
G=4
B=31

木2
R=10
G=4
B=31

木3
R=3
G=3
B=35

04 火・炎のエフェクト

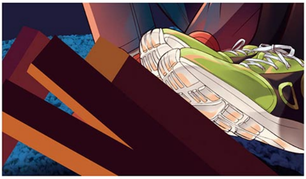
❶ここから炎のエフェクトをつけ足していきますが、まずは薪から描いていきます。理由は火元である薪をしっかり描くことで臨場感が出たり炎が引き立つからです。
木材はまず面ごとをしっかり分けたレイヤーを用意すると描きやすいです。炎がどこから発生するのかをイメージしながら炎に近い面をオレンジ色にします。イメージがつかみにくい場合は、別レイヤーにラフの炎を描いておくとわかりやすいです。

ツール：[Gペン]

木材1	木材2	木材3	木材4	木材5
R=202	R=139	R=94	R=183	R=41
G=152	G=83	G=38	G=102	G=16
B=120	B=48	B=46	B=50	B=28



レイヤー名：木材（1～5）

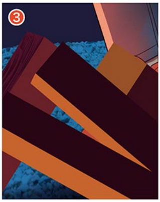


レイヤー名：木材1

❷次に全体のバランスをみながら火に近い明るい面、火から遠い暗い面に分けていきます。手前と奥で色味のバランスをとっていきます。手前の薪のコントラストを強くはっきりと、奥の薪のコントラストを弱めにして奥行きを出します。このような方法を空気遠近法と言います。火に近い木を「木材6」で塗り直しました。

ツール：[Gペン]

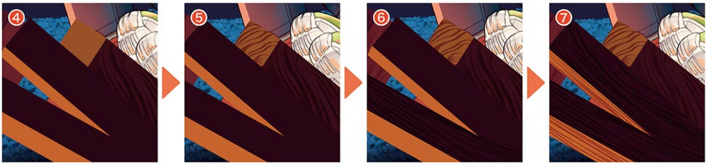
木材6
R=73
G=27
B=49



木材かきこみ1
R=29
G=12
B=20

[フラットマーカー]を使用し薪に木目を描いていきます。木目を描くレイヤー（木材かきこみ1～5）を新規作成します。自然物なので多少ペンタッチが粗めのほうが木材らしくなります。少々いびつな感じで年輪を波紋のように広げて描いていきます。一面がかけたら次の面に移りましょう。
このとき、隣り合わせの面は先ほど描いたもの年輪とつなげて描きます。これを繰り返し、一本の薪が完成します。同じ角度のものが連続していると違和感が出るので、次に描く薪の面はかぶらない角度で描いていくと自然になります。

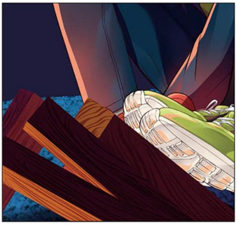
ツール：[フラットマーカー]　※木材1と木材2の「かきこみ」レイヤーの不透明度を下げています。



レイヤー名：かきこみ

木材かきこみ2	木材かきこみ3	木材かきこみ4	木材かきこみ5
R=29	R=98	R=25	R=131
G=12	G=44	G=10	G=50
B=17	B=32	B=17	B=33

❽薪全体ができたら、「薪」フォルダを選択し、[レイヤー] メニュー→[レイヤーを複製] で複製します。複製した「薪」フォルダを選択し、[レイヤー] メニュー→ [選択中のレイヤーを統合] で統合します。
統合したレイヤーを調整して薪を完成させていきます。







レイヤー名：焦げ部分／[焼き込み(リニア)]

❾統合したレイヤーの上に新規レイヤーをクリッピング。[フラットマーカー]、[エアブラシ] ツール→ [柔らか] で焦げ目を作ります。
このときレイヤーを [焼きこみ(リニア)] モードにするといい塩梅で焦げ目が作れます。薪の作業は一旦終了します。

ツール：[フラットマーカー]／[柔らか]



焦げ
R=73
G=35
B=27

❿先ほどつくった薪の上に新規で炎用のフォルダとレイヤーをつくります。使用するブラシはデフォルトである [デコレーション] ツール→ [自然風景] → [炎] ブラシです。「火 1」で炎が下から上にむかっていくイメージで描きこんでいきます。
細めのブラシで描いていますが、塊としてとらえると形が崩れにくいです (強く風が吹いていない想定なので、炎の形がまとまっているためです)。炎の輪郭を調整するのに [消しゴム] ツール→ [軟らかめ] や [フラットマーカー] の色を透明色にして削ると良いバランスの形にしやすいです。

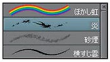
ツール：[炎]／[軟らかめ]／
[フラットマーカー]



火 1
R=226
G=49
B=3



レイヤー名：火、火2







⓫大まかなベースができたら今度は [フィルター] メニュー→ [ぼかし] → [移動ぼかし] をかけます。[ぼかす範囲] (※1) を [9.72]、[ぼかす方向] (※2) を [-110] に調整します。[移動ぼかし] は [ガウスぼかし] と違って全体をぼかすのではなく、動きのブレを作り、炎のゆらめいている様子を再現することができます。

※1 CLIP STUDIO PAINT Ver.1.10.6では [ぼかす距離] となります。
※2 CLIP STUDIO PAINT Ver.1.10.6では [ぼかす角度] となります。

⑫以降はベースの炎内に色味を付け足していく作業になります。炎は赤→黄色→白→青と温度が高くなるにつれ色が変化していきます（ろうそくやバーナーなどの種類、燃やすものによっても変わってきます）。なので外側の赤色から内側にいくにつれ黄色・白色を追加していきましょう。新規レイヤーを作成し、オレンジに近い黄色である「火ハイライト1」で、さっきよりも小さいサイズのブラシを使い、手順⑩⑪の作業を繰り返していきます。
この時の注意点として、最初に作ったベースよりもひとまわり小さい塊を意識しましょう。はみだしてしまうと炎のグラデーションが崩れてしまうためです。

ツール：［炎］／［軟らかめ］／［フラットマーカー］

火ハイライト1
R=255
G=155
B=33



レイヤー名：火ハイライト1



レイヤー名：火ハイライト1／［覆い焼き（発光）］



レイヤー名：火明るさ調整1



レイヤー名：火明るさ調整1／［覆い焼き（発光）］／不透明度71%

⑬炎が出来たらレイヤーモードを［覆い焼き（発光）］にして炎から光が出ているように調整します。⑭さらに色を調整するため新規レイヤーを作成し、「火明るさ調整」を追加します。⑮手順⑪同様に［移動ぼかし］をかけ、合成モードを［覆い焼き（発光）］に変更して不透明度を下げます。

ツール：［炎］／［軟らかめ］／［フラットマーカー］

火明るさ調整
R=255
G=211
B=162



レイヤー名：火明るさ調整1／［覆い焼き（発光）］／不透明度71%

⑯ブラシの跡が残りすぎて浮いてしまった場合は先端を［色混ぜ］ツール→［ぼかし］でなじませてあげると自然になります。

ツール：［ぼかし］



レイヤー名：火ハイライト2
※他の火のレイヤーを非表示にしています。

⑰だいたいの炎ができたのでここからはさらに調整をしていきます。明るさが足りないと感じたのでさらに明るい炎の層（火ハイライト2）を足しています。

ツール：［フラットマーカー］

火ハイライト2
R=242
G=126
B=0



レイヤー名：火ハイライト2／［加算（発光）］

⑱レイヤーの合成モードを［加算（発光）］にして、不要だと感じたらベースの部分を［消しゴム］ツールで削ります。





レイヤー名：火かきこみ



レイヤー名：火かきこみ／[オーバーレイ]

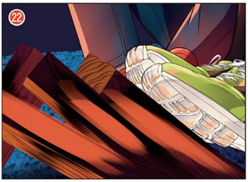
明るさ調整１
R＝236
G＝183
B＝131

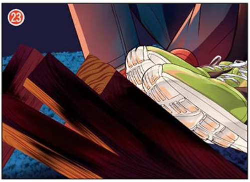
明るさ調整２
R＝255
G＝191
B＝95

⑲もっと風が吹いている感じにしたかったので「炎フォルダ」全体を変形させました。（※）⑳ここで全体の調子を整えたかったので「明るさ調整１」「明るさ調整２」で炎を描き込み、㉑合成モードを［オーバーレイ］にして明るさを足しています。

※フォルダを選択した状態で［Ctrl+Shift+T］で変形ができます。

ツール：［フラットマーカー］





レイヤー名：色味調整／［ハードライト］／不透明度15%

色味調整１
R＝208
G＝96
B＝65

㉒下にある薪が炎でつぶれていると思い、新規レイヤーを作成し［フラットマーカー］で明るい部分を「色味調整１」で描き足し、㉓合成モードを［ハードライト］にして不透明度を調整します。

ツール：［フラットマーカー］



レイヤー名：グラデ



火グラデ
R＝246
G＝110
B＝10

㉔次項で制作する煙と合わせてバランスをみます。ベースの炎の色が気になったので新規レイヤーを作成しクリッピング、［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い「火グラデ」で色味を付け加えました。
㉕角度が気になったのでこちらも再び「炎」フォルダごと変形させています。

ツール：［柔らか］

㉖新しく「炎効果」フォルダを作り、合成モードが[ハードライト]のレイヤーを作成します。[柔らか]を使って火3全体的に赤っぽい色味に調整しました。レイヤーの不透明度を48%にして色の濃さを調整しています。

ツール：[柔らか]

火3
R=255
G=103
B=58



レイヤー名：317／[ハードライト]／不透明度48%





㉗手前に薪を追加します（前項で制作した薪からコピー＆ペーストします）。新規レイヤーを作成し、空気遠近法の要領で明るい火の手前の薪が暗くなるよう「木の影」で塗り足して臨場感を出していきます。
㉘レイヤーの合成モードを[乗算]にして色をなじませます。

ツール：[Gペン]

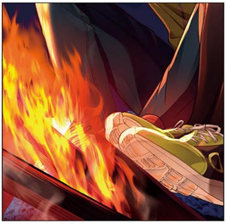
レイヤー名：影／[乗算]

木の影
R=135
G=50
B=84

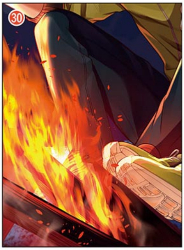
㉙火に近い部分は燃えている様子を出すために「赤ハイライト」を入れていきます。薪がはっきり見えすぎていると思ったときはレイヤーマスクをかけて一部を削り、下の炎が見えるようにするとなじみます。

ツール：[フラットマーカー]

赤ハイライト
R=197
G=42
B=25



レイヤー名：ハイライト



レイヤー名：火の粉



レイヤー名：火の粉2／[覆い焼き（発光）]

㉚次に火の粉を足していきます。[Gペン]を使い[火の粉1]で炎の周りを塵が舞っているように描き込みます。大きいものと小さいものランダムであるとそれっぽくなります。
㉛新規レイヤーを追加し、合成モードを[覆い焼き（発光）]にします。「火の粉2」で火の粉を追加します。これで炎の作業は終了です。

ツール：[Gペン]

火の粉1
R=211
G=51
B=21

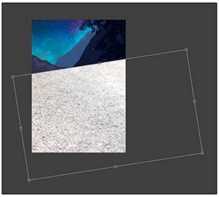
火の粉2
R=252
G=87
B=0

05 岩・石のエフェクト

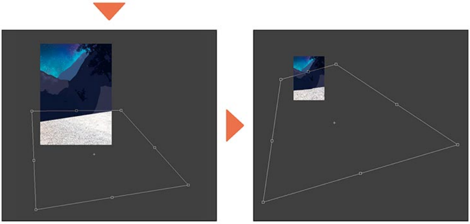
❶まずは砂利道を撮影してトリミングした素材「砂利素材」を用意します。そして新規レイヤーを制作し、地面の範囲を塗りつぶしてベース「地面」とします。素材を貼り付けるので、塗りつぶす色は何色でも大丈夫です。



レイヤー名：地面



❷上記❶で作った「地面レイヤー」の上に「砂利素材」をコピー＆ペーストします。このままだと人物とパースがあっていないので［Ctrl+Shift+T（自由変形）］で形を調整します。変形モードの四隅のハンドルを［Ctrl］キーを押しながら移動して奥行きを出します。手前を広く、奥を狭くすると遠近感が出ます。

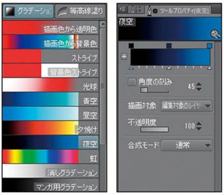


レイヤー名：砂利素材





レイヤー名：
グラデ／［乗算］／不透明度90%



❸素材の色のままだと夜景で浮いてしまうので、色味を調整していきます。新規レイヤーを作成し、「地面」レイヤーにクリッピングします。［グラデーション］ツール→［夜空］を使い、グラデーションをかけました。合成モードを［乗算］にすることで周りとなじませることができます。不透明度は90%に調整しました。

ツール：［夜空］

❹ここからさらになじませていきます。キャラや敷物が上にあることで地面に落ちる影を［フラットマーカー］を使い「落ちカゲ」で描き、リアリティを上げます。また、そばにある焚火の環境光をつけることで臨場感を出していきましょう。砂利の一部分が火の明るさで光ります。新規レイヤーを作成し、火に近い部分を［フラットマーカー］を使い「光」で描き足していきます。

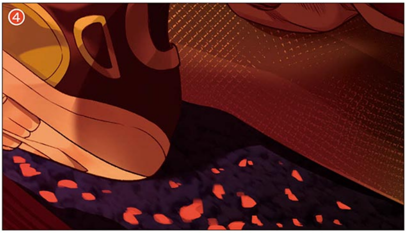
❺明るさの調整をするために奥の方は「紫」で［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使いグラデーションをつけます。

ツール：［フラットマーカー］／［柔らか］

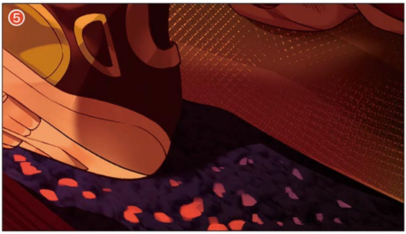
落ちカゲ
R=95
G=73
B=80

光
R=230
G=89
B=72

紫
R=105
G=72
B=120



レイヤー名：落ちカゲ／［乗算］　レイヤー名：光



レイヤー名：グラデ

❻新規レイヤーを追加し、最後に火のそばに［エアブラシ］ツール→［柔らか］で「環境光」を新たに追加します。

❼レイヤーを［オーバーレイ］モードにして印象を柔らかくして完成です。

ツール：［柔らか］

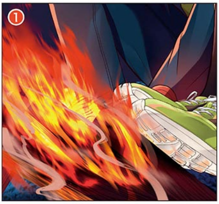
環境光
R=255
G=188
B=142





レイヤー名：光／［オーバーレイ］

06 煙のエフェクト



レイヤー名：煙1／不透明度45%



レイヤー名：煙2



※ぼかす範囲（ぼかす量）を［5.37］に、ぼかす位置（ぼかす方向）を［前後］に設定しました。

煙1
R=215
G=162
B=147

❶火のときと制作方法はだいたい一緒ですが、火よりも軽いイメージで制作します。［フラットマーカー］を使い「煙1」で煙のすじを描いて、レイヤーの不透明度を下げます。
❷新規レイヤーを追加し、「煙1」ですじを描き［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［放射ぼかし］でぼかし完成です。煙が火から出ているというよりは燃やされている木材から出ているように描き込みました。

ツール：［フラットマーカー］

07 キャラクターのエフェクト

ここでは夜景と手前の炎によってできた光や暗さなどの色味をキャラクターイラストにつけていきます。
シチュエーションを把握しながら作業をするとスムーズに進めていくことができるので着手前に状況を整理しましょう。
右記の状況だと、夜の影響で人物は全体的に少し暗めで、炎の環境光を最も強く受けているので、オレンジの光に照らされているとざっくりイメージしましょう。

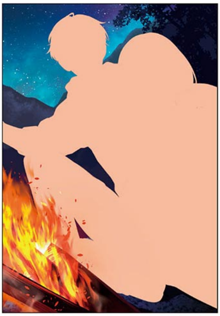
- ▶時間帯 → 夜（星空が見える）
- ▶場所 → 山・少し開けた場所・砂利道の上
- ▶状況 → キャンプファイアー中
- ▶光源 → 星灯（遠い）・炎（近い）

❶まずはキャラクターのフォルダを選択し、［レイヤー］メニュー→［レイヤーを複製］で複製します。複製したフォルダを選択し、［レイヤー］メニュー→［選択中のレイヤーを統合］で統合します。［レイヤー］パレットで統合したレイヤーのサムネイルを［Ctrl］+クリックして、選択範囲を作成します。「加工」フォルダを作成し、［レイヤーマスクを作成］でレイヤーマスクを作成します。こうすることで人物からはみ出すことなく、効果を追加することができます。
新規レイヤーを制作し、［塗りつぶし］ツールで塗りつぶします。全体に色味を付け加えることで効果のバランスがとりやすくなります。

ツール：［塗りつぶし］



マスク色1
R=241
G=190
B=160



レイヤー名：158



レイヤー名：158／［乗算］　レイヤー名：ハイライト

❷手順❶のレイヤーの合成モードを［乗算］にすると全体の色味にオレンジが追加されました。ここからは炎で人物が照らされたときの光を追加していきます。新規レイヤーを作成し、輪郭が光って浮かび上がっている部分を［筆］ツール→［水彩］→［濃い水彩］と［ペン］ツール→［Gペン］で描きこんでいきます。
光が強すぎると感じたときは［色混ぜ］ツール→［ぼかし］や［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で削ったりなじませたりします。

ツール：［濃い水彩］／［Gペン］／［ぼかし］／［軟らかめ］

ハイライト
R＝254
G＝217
B＝154



❸上記❷で描いたレイヤーの合成モードを［覆い焼き（発光）］にします。
［加算（発光）］だとレイヤーを重ねたときにまんべんなく光るので、加工前の色味が少し残る［覆い焼き（発光）］をよく使っています。色の組み合わせにより効果は変わります。

レイヤー名：ハイライト／［覆い焼き（発光）］





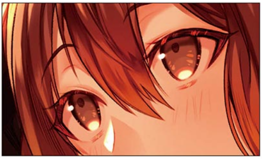
レイヤー名：
顔回りグラデ／
［オーバーレイ］／
不透明度45%

❹キャラクターイラストなので人物の顔が目立つように顔周りを明るくしていきます。［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い「顔周りグラデ」で明るめの色を塗ります。

ツール：［柔らか］

❺レイヤーの合成モードを［オーバーレイ］にします。明るくしすぎても浮いてしまうので不透明度を45%にしました。

顔周りグラデ
R＝255
G＝161
B＝128





レイヤー名：目発光／［オーバーレイ］

❻キャラの顔が目立つようにさらに目のハイライト部分も光らせます。瞳下部のハイライトはやや目立つように［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い「目発光」で塗り、レイヤーを［オーバーレイ］モードにします。

ツール：［柔らか］

目発光
R=255
G=255
B=255

❼ここからは光りやすいもの（金属等）を光らせたり、細部を描いてキャラの情報量を増やしていきます。出っ張っている部分や光源に近い部分を「金属光」で小さく鋭く光らせるイメージです。［柔らか］で塗り、レイヤーを［オーバーレイ］モードにします。

ツール：［柔らか］

金属光
R=255
G=255
B=255



レイヤー名：金属光／［オーバーレイ］



レイヤー名：下反射光／不透明度44%
レイヤー名：ハイライト

❽眼鏡のレンズの下の方は反射光で薄く光っているので、やや広めに［Gペン］を使い「下反射光」をいれた後［消しゴム］ツール→［軟らかめ］でフチを削ります。その後に不透明度を下げます。フチ部分は鋭く光るので線画の上から［Gペン］を使い「ハイライト」でライト部分をなぞります。

ツール：［Gペン］／［軟らかめ］

下反射光
R=232
G=169
B=141

ハイライト
R=255
G=191
B=146

❾女の子の髪（女の子：髪1〜2）と❿男の子の髪毛（男の子：髪1〜3）の細い繊維が光で浮かび上がっている様子を描きこみます。新規レイヤーを作り、毛の一本一本をカスタムした［デッサン鉛筆］で付け足します。

ツール：［デッサン鉛筆］



レイヤー名：女の子



レイヤー名：男の子

女の子：髪1
R=105
G=39
B=35

女の子：髪2
R=243
G=159
B=105

男の子：髪1
R=122
G=73
B=61

男の子：髪2
R=253
G=215
B=128

男の子：髪3
R=39
G=20
B=22





レイヤー名：全体効果／[覆い焼きカラー]／不透明度28%





レイヤー名：
全体効果2／
[覆い焼き(発光)]／
不透明度20%

⓫火によるオレンジ色の影響が足りないと思ったので、新規レイヤーを追加し、[エアブラシ]ツール→[柔らか]で炎の周りに環境光として「全体効果」を描き足します。発光したニュアンスを出すために合成モードを[覆い焼きカラー]にして不透明度を調整します。さらに新規レイヤーを追加して、炎の周りがもう少し明るくなるよう、「全体効果」と同じ要領で描き足しました。

ツール：[柔らか]



全体効果
R=255
G=95
B=37

⓬キャラを明るくしすぎたので色味を落ち着かせます。まず[グラデーション]ツール→[青空]で全体にグラデーションをかけます。顔の周りはあまり暗くしたくないので、下から上にかけて薄くなるようにします。
次にレイヤーの合成モードを[減算]にすることで合成色の色(先ほどの青空グラデの青)を画面から差し引きます。こうすることで画面全体が黄色っぽく、暗くなります。不要な部分はレイヤーマスクを作り色を削ります。

ツール：[青空]





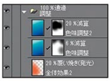
レイヤー名：
色味調整／[減算]／不透明度6%





⓭新規レイヤーを作成し、調整のためにもう一度[グラデーション]ツール→[青空]をかけ合成モードを[減算]にします。人物に目が行くように、レイヤーマスクで顔から離れた部分がやや暗くなるよう調整してこの工程は終了です。

ツール：[青空]



レイヤー名：色味調整2／[減算]／不透明度20%

08 全体の仕上げ







レイヤー名：山

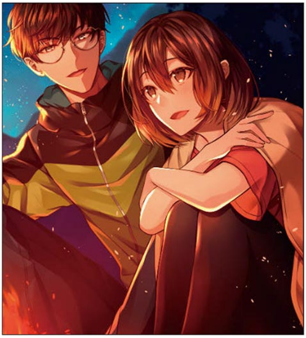
❶全体への効果・加工作業を進めていきます。このイラストはキャラクターメインのイラストなのでキャラクターに視線がいくことを第一に調整していきます。人物に目がいくように背景の山のフォルダを統合して、[フィルター] メニュー→ [ぼかし] → [ガウスぼかし] の [ぼかす範囲] を [17.00] に設定してぼかしました。

❷画面を華やかにするためにキラキラしたエフェクトを足していきます。現実では発生しないものですが、イラストなので画面を豪華に盛っていきます。
[エアブラシ] ツール→ [飛沫] で人物の周りにキラキラの粒子をつけていきます。この時、火の粉とかぶらないようにブラシサイズを小さくします。顔周りがうるさくならないように、画面の端や手足の一部に少しかかるようにつけていきます。

ツール：[飛沫]



粒子
R=255
G=188
B=142



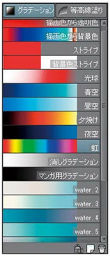
レイヤー名：粒子

❸エフェクトが一色だと寂しいので、色味をつけます。新規レイヤーを作成し、クリッピングします。[グラデーション] ツール→ [虹] を選びグラデーションを作ります。これを粒子のエフェクトにのせるとプリズムのようなキラキラになります。

ツール：[虹]



レイヤー名：虹グラデ







❹最後に手順❷のレイヤーの合成モードを［加算（発光）］にしてエフェクトを光らせて完成です。このままだと虹色が強いので「粒子」レイヤーを［加算（発光）］モードで複製します。これを下に配置することで光っている感じが出てきます。

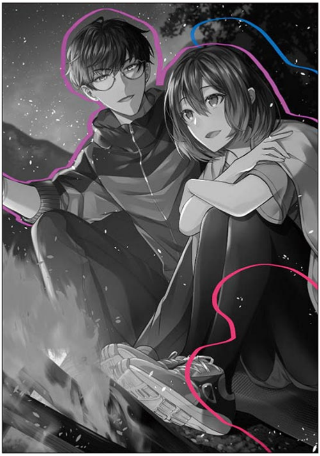


レイヤー名：粒子／［加算（発光）］

❺今回は画面が暗いのもあり、見えづらくなっていたり、わかりにくくなっている可能性があるので一度画面をモノクロにします。こうすることで画面を客観視することができ、イラストの問題点を解消することができます。
確認しやすいように［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［色相・彩度・明度］を選び、［彩度］を［-100］に設定します。このレイヤーを定期的に表示して確認すると作業しやすくなります。
今回は色付きで気になった部分を表示してみました。作業中、他にも気になったことがあれば、調整しつつ進めていきます。

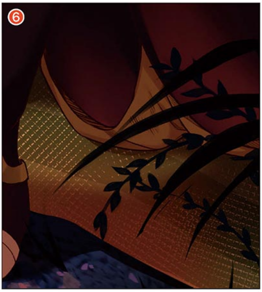




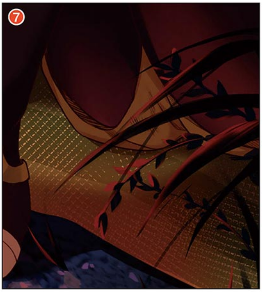


レイヤー名：色相・彩度・明度2

▶水色 → 背景の暗さと女の子の髪の黒さがかぶっていて、キャラと背景が同化しているように見える
▶紫色 → キャラ全体と背景全体の色味が少しかぶっていて、キャラが奥に引っ込んだように見える
▶赤 → 臨場感を出すために女の子の手前に何かほしい



レイヤー名：草



レイヤー名：光

草1
R=5
G=7
B=10

草2
R=5
G=10
B=18

光
R=115
G=33
B=17

❻女の子の手前に草を描くことにしました。［フラットマーカー］でシルエットをざっくり描いていきます（草1、草2）。女の子より手前にあるので、空気遠近法を意識して暗めの色にしています。
❼輪郭部分に炎の影響でできたハイライト（光）を［フラットマーカー］で描き込みます。

ツール：［フラットマーカー］



❽靴の大きさが気になったので線画から修正しました。気になった部分ができたら修正をかけていきます。





レイヤー名：
調整グラデ／
不透明度20%

❾女の子の後ろが暗すぎたので星灯が地面に反射した照り返しを［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い「調整グラデ」で付け足します。

ツール：［柔らか］

❿このままだと浮いてしまうので、レイヤーの不透明度を調整してなじませます。

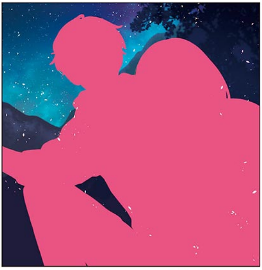
調整グラデ
R=83
G=152
B=255

⓫人物を背景から離して見せるために人物の周りにぼかした輪郭をつけ足します。キャラクターのフォルダより下に新規レイヤーを追加します。そして「キャラ加工」フォルダ(P.82)のレイヤーマスクのサムネイルを[Ctrl]+クリックし、キャラクターの選択範囲を作成します。
これを[選択範囲]メニュー→[選択範囲を拡張]で5px拡大します。
新規レイヤーを作成し、この範囲に「輪郭ライト1」を[塗りつぶし]ツールで塗ると画像のように人物のシルエットができます。

ツール:[塗りつぶし]

※わかりやすくするためにレイヤーをキャラクターより上で表示しています。

輪郭ライト1
R=255
G=83
B=136



レイヤー名:輪郭ライト



⓬キャラの下で表示するとキャラの周りを線で囲ったような状態になります。このままだと線が浮いているので、[ガウスぼかし]をかけます。はっきりしすぎると、主張が強くなるので[ぼかす範囲]を大きめの[40.14]に設定しました。レイヤーの合成モードを[スクリーン]にし、不透明度を60%にしてなじませます。
⓭このままだと色が強いので、色を変えたいレイヤーの[透明ピクセルをロック]し、[塗りつぶし]ツールを使い薄めのピンク色の「輪郭ライト2」を塗ります。背景の青と離した色にしたかったのでピンク寄りの明るい色にしています。これですべての工程は終了です。

ツール:[塗りつぶし]

輪郭ライト2
R=255
G=179
B=203





レイヤー名:輪郭ライト/[スクリーン]/不透明度60%

完成




のりば
の中バス

04 雪降るバス停の風景

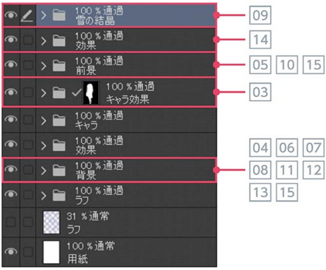
雪のエフェクト

一面の雪景色を白銀の世界と言いますが、イラストに描く際に白一色では味気ないものになってしまいます。雪国のバス停を題材に、空から降る雪や積もった雪、地面で踏まれた雪など、様々な雪の質感を描くための効果的な表現方法をご紹介します。

01 レイヤー構成

雪を描く上で抑えるべきポイント

雪は小さい粒子がふわふわと降り積もっているので軽くもこもこした感じを目指します。色をふんわりさせたりブラシを優しく使います。氷は透明感と光沢感を出したいのでコントラストが高くなるよう濃い色を使うと良い感じになります。



レイヤーは大きく分けて背景、キャラ、前景（雪の結晶）という感じでそれぞれに効果が付きます。



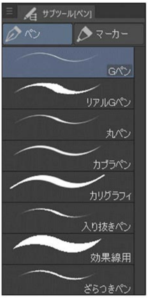
「04 雪降るバス停の風景」メイキングはCLIP STUDIO PAINT PRO Ver.1.10.2を使用して作成しています。

使用したペン・ブラシ

基本アンチエイリアスを少し効かせて、手ブレ補正は［0］か初期設定にしています。

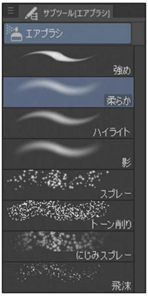
❶Gペン

［ペン］ツール→［Gペン］は塗りと線ほぼすべてで使います。



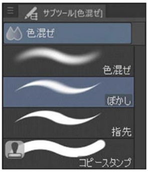
❷柔らか

［エアブラシ］ツール→［柔らか］は、グラデーションや大きな影で使います。



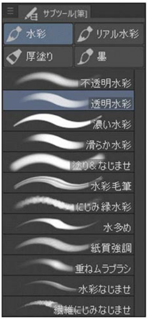
❸ぼかし

［色混ぜ］ツール→［ぼかし］は、Gペンまたは水彩で塗った境界をぼかすのに使います。



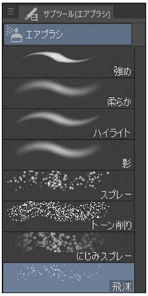
❹透明水彩

［筆］ツール→［水彩］→［透明水彩］はGペンより柔らかく塗りたいところで使います。薄く塗りたいときに使ったりもします。



❺飛沫

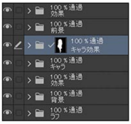
［エアブラシ］ツール→［飛沫］は、光の粒を描くときに使います。



03 キャラクターのエフェクト



❶「キャラ効果」というフォルダを作成します。キャラクターを描いたフォルダを選択した状態で右クリックし、[レイヤーから選択範囲] → [選択範囲を作成] をクリックするとキャラの形に選択範囲が取れます。この状態で「キャラ効果」フォルダを選択しレイヤーマスクを作成します。このときフォルダの合成モードが [通過] になっていることを確認します。





レイヤー名：影



レイヤー名：影／[乗算]／不透明度49%

❷新しいレイヤーを作成し、[影] と名前を付けます。[影] レイヤーに [エアブラシ] ツール→ [柔らか] で「影１」を影となる部分にふわっと塗ります。

ツール：[柔らか]

影1
R=146
G=38
B=120

❸肌の部分が濁らないように、[柔らか] を使い「影２」を塗って色を調整します。その後、[影] レイヤーの合成モードを [乗算] に変更します。不透明度を49%にして影の濃さを調整しました。

ツール：[柔らか]

影2
R=255
G=165
B=81



レイヤー名：反射光



レイヤー名：反射光／不透明度44%

❹新しいレイヤーを作成し「反射光」と名前を付けます。影で潰れすぎたところに反射光を入れていきます。［エアブラシ］ツール→［柔らか］で「反射光１」を反射光が体を回り込む部分にふわっと塗ります。背景になじませるため「反射光」レイヤーの不透明度を44%に変更します。

ツール：［柔らか］

反射光１
R=255
G=232
B=210



レイヤー名：レイヤー17



レイヤー名：レイヤー17／［ソフトライト］／不透明度36%

❺新規レイヤーを作成し、［エアブラシ］ツール→［柔らか］で「反射光２」を空気感を足すために暗い部分にふわっと塗ります。レイヤーの合成モードを［ソフトライト］に変更、不透明度を36%に変更します。

ツール：［柔らか］

反射光２
R=202
G=245
B=255



レイヤー名：空気

❻ツインテールなどの、モノとモノが分かれているところをはっきりとさせます。
新規レイヤーを作成し、[エアブラシ] ツール→[柔らか] で「反射光3」をツインテールと後頭部の間にふわっと塗ります。色の濃さはレイヤーの不透明度で調整します。今回は32%にしています。

ツール：[柔らか]

反射光3
R=255
G=255
B=255



レイヤー名：空気／不透明度32%



レイヤー名：光

❼自然光は床や壁などに反射して様々な光や影を作ります。逆光ではないですが回り込みの光も入れていきます。新しいレイヤーを作成し「光」と名前を付けます。[筆] ツール→[水彩]→[不透明水彩] を使い「光1」で髪や服の際に光を描いていきます。

ツール：[不透明水彩]

光1
R=255
G=251
B=219

❽「光」レイヤーの合成モードを[オーバーレイ] にし、レイヤーの不透明度を79%に変更します。

レイヤー名：光／[オーバーレイ]／不透明度79%



04 サッシのエフェクト



❶窓のサッシを塗っていきます。まずは「背景」フォルダに「スチール１」というレイヤーを作成します。サッシのベースの色は明るい部分から「サッシ１」「サッシ２」「サッシ３」を分けて塗ります。

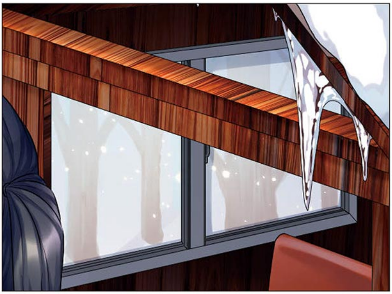
サッシ1	サッシ2	サッシ3
R=199	R=146	R=112
G=199	G=146	G=112
B=199	B=146	B=112

レイヤー名：スチール1

❷新規レイヤー「影１」を作成します。レイヤーの合成モードを［乗算］に変更し、［筆］ツール→［水彩］→［不透明水彩］を使い、「サッシ４」で光の当たらないところに大きな影を入れます。

ツール：［不透明水彩］

サッシ4
R=141
G=143
B=160



レイヤー名：影1／［乗算］



❸ハイライトや影がはっきり見えるようにしていきます。新しく作成した「影２」レイヤーの合成モードを［乗算］に変更します。［不透明水彩］を使い、影の中に「サッシ５」で細かい影を入れます。

ツール：［不透明水彩］

サッシ5
R=141
G=143
B=160

レイヤー名：影2／［乗算］



レイヤー名：光／[オーバーレイ]

❹新規レイヤー「光」を作成し、合成モードを[オーバーレイ]に変更します。[エアブラシ]ツール→[柔らか]を使い「サッシ5」を斜めに入れます。

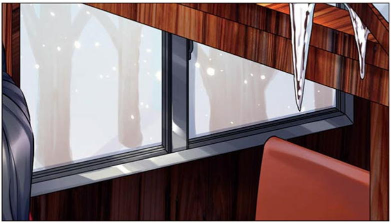
ツール：[柔らか]

サッシ5
R=255
G=247
B=214

❺新規レイヤー「HL」を作成し、合成モードを[加算（発光）]にします。[Gペン]を使い「サッシ5」で光を斜めに入れて際を細く光らせます。仕上げに[エアブラシ]ツール→[柔らか]の透明色で光を薄くします。

ツール：[Gペン]／[柔らか]

サッシ5
R=255
G=247
B=214

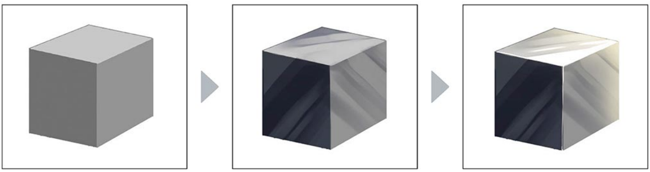


レイヤー名：HL／[加算（発光）]

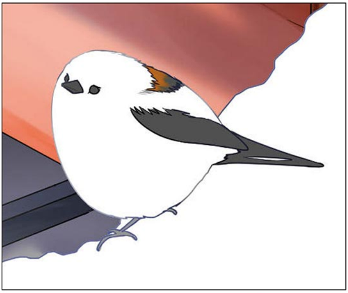
POINT!

立方体で解説

今回の窓のサッシを描いたのと同じ手順で、立方体の金属を描いてみました。面ごとに明度を意識することと、質感の斜線をまっすぐ引くことで平らな感じを表現します。



05 鳥を仕上げる



レイヤー名：鳥　レイヤー名：柄

❶鳥（シマエナガ）を描いていきます。まずは身体部分を［塗りつぶし］ツールを使い「鳥ベース1」で塗ります。新規レイヤーを作成し、「鳥ベース2」で羽根の繊維を意識して細かく流れを描き、羽毛部分は綿毛や毛皮を意識して［筆］ツール→［水彩］→［不透明水彩］を使い「鳥ベース3」でポンポンとざっくり塗ると軽い感じが出ます。

ツール：［塗りつぶし］／［不透明水彩］

鳥ベース1
R=255
G=255
B=255

鳥ベース2
R=81
G=81
B=81

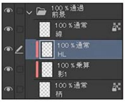
鳥ベース3
R=167
G=101
B=9

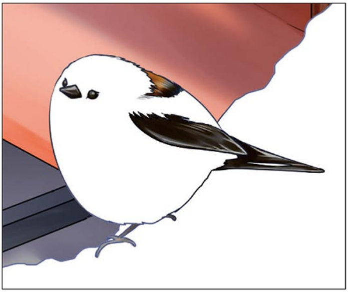
❷新規レイヤー「影1」を作成し、「柄」レイヤーにクリッピング。レイヤーの合成モードを［乗算］に変更し、［筆］ツール→［水彩］→［透明水彩］を使い「鳥1」で毛並みの方向を考えながら影を入れます。さらに新規レイヤー「HL」を作成しクリッピング、［透明水彩］を使い「鳥2」で毛並みの方向を考えながら翼に細い光を入れます。

ツール：［透明水彩］

鳥1
R=72
G=43
B=0

鳥2
R=139
G=137
B=133





レイヤー名：影1／［乗算］　レイヤー名：HL

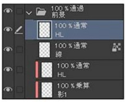


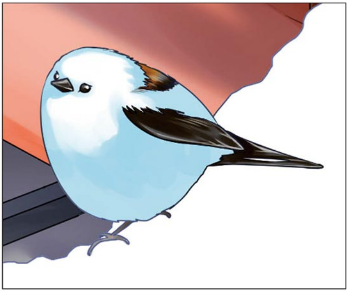
レイヤー名：HL

❸もう一つ作成した「HL」レイヤーに［Gペン］を使い、鳥の目に「鳥3」でハイライトを入れます。

ツール：［Gペン］

鳥3
R=255
G=255
B=255



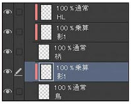


❹胴体部分に入ります。「鳥」レイヤーの上に「影１」レイヤーを作成しクリッピング、合成モードを［乗算］に変更します。［透明水彩］を使い「鳥４」で、ふわふわを意識してポンポン叩くように影を入れていきます。球体を意識して回り込みは少し明るくなるようにしましょう。

ツール：［透明水彩］



鳥４
R=179
G=218
B=240



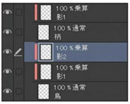
レイヤー名：影1／［乗算］

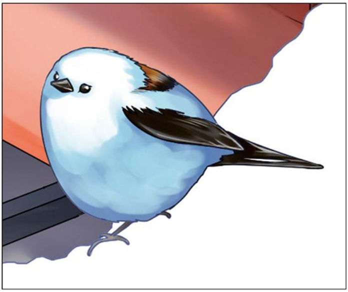
❺新規レイヤー「影２」を作成し、合成モードを［乗算］に変更します。［透明水彩］を使い「鳥５」で、ふわふわを意識してポンポン叩くようにして影を入れます。塗りすぎた部分は透明色で消します。

ツール：［透明水彩］

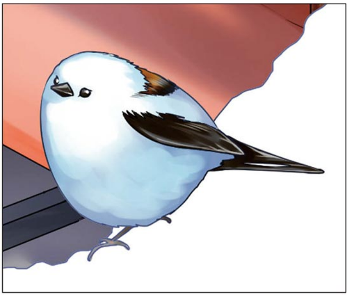


鳥５
R=144
G=121
B=199





レイヤー名：影2／［乗算］

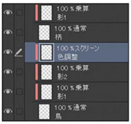


❻新規レイヤー「色調整」を作成し、合成モードを［スクリーン］に変更します。［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い「鳥６」で光を入れます。

ツール：［柔らか］



鳥６
R=255
G=255
B=208



レイヤー名：色調整／［スクリーン］

つららを仕上げる



レイヤー名：つらら



レイヤー名：影1

❶つららを描いていきます。つららは周りの色を凝縮した濃い色と白いハイライトを交互に配置することによってガラスのような印象になります。まずは「つららベース」でベタ塗りをします。

ツール：[Gペン]

つららベース
R=255
G=255
B=255

❷新規レイヤー「影１」を作成し、「つらら」レイヤーにクリッピング。[筆] ツール→ [水彩] → [不透明水彩] を使い「つらら１」で影を入れます。

ツール：[不透明水彩]

つらら１
R=169
G=160
B=185



レイヤー名：影2

❸「影１」レイヤーの上に「影２」レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。[筆] ツール→ [水彩] → [透明水彩] を使い「つらら２」で影のフチを残すように影の中を塗ります。

ツール：[透明水彩]

つらら２
R=184
G=198
B=221





レイヤー名:色調整／[スクリーン]

❹少し影の色が気になったので、新規レイヤーを作成し、[不透明水彩]を使い「つらら3」を塗り足しました。レイヤーの合成モードを[スクリーン]にして調整します。

つらら3
R=206
G=233
B=255

ツール:[不透明水彩]



レイヤー名:縁の影

❺新規レイヤー「縁の影」を作成し、下のレイヤーでクリッピング。[ペン]ツール→[Gペン]を使い「つらら4」で、周りの色を凝縮した色（ここでは建物の焦茶色）を影のフチあたりに入れます。

つらら4
R=70
G=50
B=54

ツール:[Gペン]



レイヤー名:HL

❻新規レイヤー「HL」を作成し、下のレイヤーでクリッピング。「HL」レイヤーに[Gペン]を使い、手順❹で入れた焦茶色に少し被さるように「つらら5」で光を入れます。こうすることで、つららの透明感を表現できます。

つらら5
R=255
G=255
B=255

ツール:[Gペン]



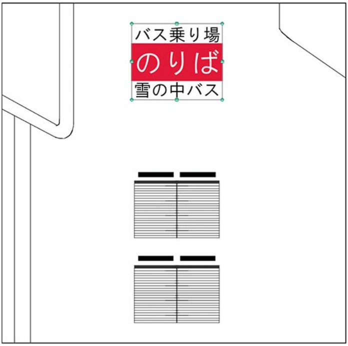
レイヤー名:調整

❼「HL」レイヤーの上に「調整」レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピング。[透明水彩]で影の色をスポイトでとりながら描き込みを増やします。

つらら6
R=169
G=160
B=185

ツール:[透明水彩]

07 バス停の看板を配置する



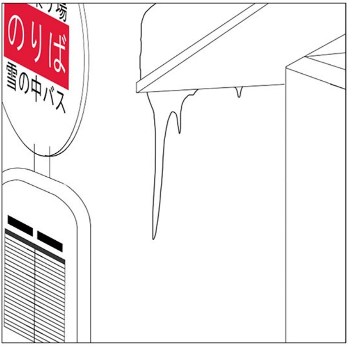
❶バス停の看板を作成します。パースの効いたものに柄を入れる場合は、まず正面から描きます。正面で描いたものを変形させると狂いが少なくなります。今回のバス停の看板のように丸い板の厚みなども、コピー＆ペーストしてずらすことで狂いが少なく板を表現できます。まずは、[テキスト] ツールや [図形] ツールを使い、看板の中身を正面から描きます。

❷看板の丸い枠の部分を作成します。[図形] ツール→ [楕円] を使い、正円を描きます。手順①で作成した看板の中身とあわせて、[Ctrl＋Shift+T (自由変形)] で角度を調整しながら、ひし形に変形させます。

ツール：[楕円]



レイヤー名：バス



❸看板の丸い輪郭線をコピー&ペーストします。少しずらして看板の厚みを出します。はみ出た部分を消して配置は完了です。

レイヤー名：バス

08 地面に影をつける





レイヤー名：キャラ落ち影

❶影は、人物から遠ざかるところを薄くして立体感を出すのがポイントです。「キャラ」フォルダを選択した状態で右クリックし、[レイヤーから選択範囲] → [選択範囲を作成] をクリックすると、キャラクターの形に選択範囲が取れます。

❷新規レイヤー「キャラ落ち影」を作成し、選択します。「影 1」の色を設定し、コマンドバーから [塗りつぶし] をクリックします。するとキャラクターの形にベタ塗りしたレイヤーができます。

ツール：[塗りつぶし]

影 1
R＝156
G＝142
B＝161



レイヤー名：キャラ落ち影



レイヤー名：
キャラ落ち影／[乗算]

❸ [Ctrl＋Shift+T（自由変形）] を使い、「キャラ落ち影」レイヤーを地面に合わせるように変形します。合成モードを [乗算] にして影の透けている感じを出します。



❹モノの影は地面から離れるほどぼけてきます。これを表現するためキャラと地面の間に空間があるように「キャラ落ち影」レイヤーに［フィルタ］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］をかけます。



レイヤー名：キャラ落ち影／［乗算］

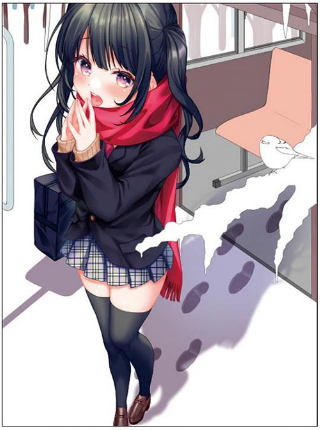


レイヤー名：キャラ落ち影／［乗算］

❺「キャラ落ち影」レイヤーの［透明ピクセルをロック］して［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い輪郭をぼかすように「影2」をふんわり入れます。

ツール：［柔らか］

影2
R＝177
G＝173
B＝205

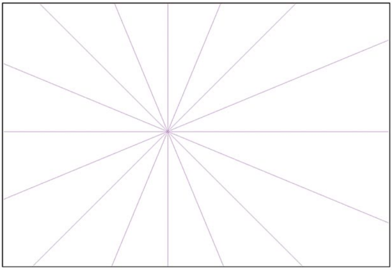


レイヤー名：キャラ落ち影／［乗算］

❻「キャラ落ち影」レイヤーの［透明ピクセルをロック］を解除して、［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い透明色で影の濃い部分を削っていきます。

ツール：［柔らか］

09 雪の結晶を仕上げる



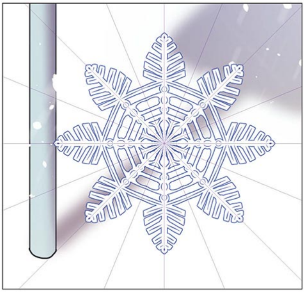
❶雪の結晶は［定規］ツール→［対称定規］を使って簡単に描くことができます。今回は8角形の雪の結晶をベースにしたいので、新規レイヤーを作成し、［対称定規］の［線の本数］を［16］、［線対称］にチェックを入れて、中心にしたいところをクリックします。これで対称定規を配置できました。

ツール：［対称定規］

❷対称定規を配置したレイヤーでは、鏡に映したように線を対称に引くことができます。線の縁の色が変わるように［レイヤープロパティ］の設定で［境界効果］の［フチ］をオンにして、［フチの太さ］を［1.0］、［フチの色］を「線縁」にします。［ペン］ツール→［Gペン］を使い「結晶1」で雪の結晶を描きます。

ツール：［Gペン］

線縁	結晶1
R=69	R=255
G=87	G=255
B=165	B=255



レイヤー名：結晶



レイヤー名：結晶

❸作成した雪の結晶は［［Ctrl＋Shift+T（自由変形）］を使い、角度を調整しながら変形させます。



レイヤー名：結晶

④イラスト全体に雪の結晶が舞うように見せたいので、「結晶」レイヤーを複製し、変形させます。これを繰り返して「結晶」フォルダにまとめます。その後、「結晶」フォルダを複製してレイヤーを統合、「透明ピクセルをロック」して［塗りつぶし］ツールを使うと描画範囲のみ色を変えることができます。「結晶2」で塗りつぶします。

ツール：［塗りつぶし］

結晶2
R＝188
G＝199
B＝254



⑤手順④で色を塗りつぶしたレイヤーを「結晶」フォルダの下に配置し、［移動ツール］でずらして厚みを出します。

ツール：［移動］





レイヤー名：結晶



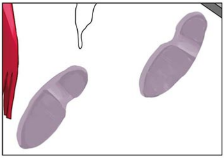
レイヤー名：色調整／不透明度84%

⑥新規レイヤー「色調整」を作成し、手順⑤の「結晶」レイヤーの選択範囲を取り、「結晶3」で塗りつぶします。不透明度を84%にして［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］を適用します。

ツール：［塗りつぶし］

結晶3
R＝255
G＝255
B＝255

10　地面を仕上げる



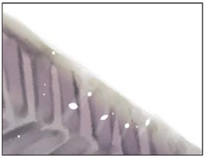
地面1
R=199
G=189
B=203

地面2
R=154
G=140
B=159

レイヤー名:足影／[乗算]／不透明度79%

❶「足影」レイヤーに「地面1」で足型をとり[透明ピクセルをロック]して[筆]ツール→[水彩]→[不透明水彩]を使い「地面2」で描き込みます。その後、足型をコピー&ペーストして増やし、レイヤーの合成モードを[乗算]にします。不透明度は79%に調整しました。

ツール:[不透明水彩]



轍1
R=172
G=159
B=166

轍2
R=97
G=91
B=95

レイヤー名:轍

❷新規レイヤー「轍」を作成し、[筆]ツール→[墨]→[薄墨]を使い「轍1」「轍2」でタイヤの跡を描き足します。

ツール:[薄墨]

11　雪に質感をもたせる





レイヤー名:雪

❶雪は粒の質感と軽さを意識します。新規レイヤー「雪」を作成し、[デコレーション]ツール→[カケアミ・砂目]→[雲ガーゼ]を使い「雪1」で足元の雪の質感をポンポンと塗ります。

ツール:[雲ガーゼ]

雪1
R=213
G=226
B=232



レイヤー名：雪



レイヤー名：雪の光

❷新規レイヤーを作成し、[雲ガーゼ]を使い、「雪2」で雪の質感を出すために色を軽くのせるように塗ります。

ツール：[雲ガーゼ]

雪2
R=192
G=188
B=202

❸新規レイヤーを作成し、[雲ガーゼ]を使い、仕上げとして「雪3」で雪の光沢感をポンポンと塗ります。

ツール：[雲ガーゼ]

雪3
R=255
G=255
B=255



レイヤー名：色

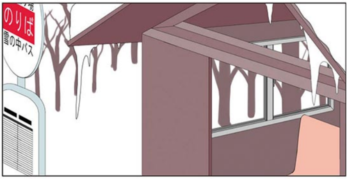
❹屋根に積もる雪の輪郭線は黒ではなく濃い青を使い雰囲気をふんわりさせます。線画のレイヤーの上に新規レイヤー「色」を作成し、下のレイヤーでクリッピングします。[エアブラシ]ツール→[柔らか]を使い「線色」で屋根に積もる雪の線を塗ります。同様にバス停や氷の輪郭線も「線色」で塗り、雰囲気を統一します。

ツール：[柔らか]

線色
R=81
G=89
B=145



12 背景の木を仕上げる

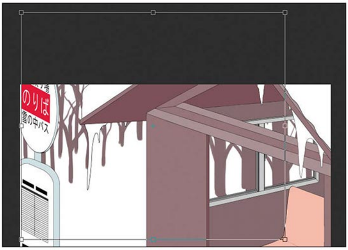


レイヤー名：木

❶後ろの木を青くすることで、空気遠近を演出することができます。新規レイヤーを作成し、[筆] ツール→ [水彩] → [不透明水彩] を使い「木 1」で木のシルエットを塗ります。

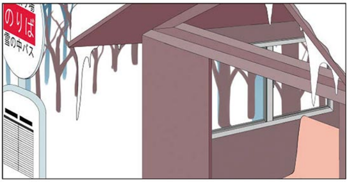
ツール：[不透明水彩]

木 1
R=126
G=107
B=110



レイヤー名：木

❷「木」レイヤーをコピー&ペーストして増やし、移動させます。増やしたレイヤーは奥と手前で分けて、それぞれ結合したレイヤーにまとめます。



レイヤー名：木

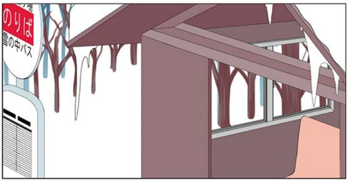
❸奥の「木」レイヤーの [透明ピクセルをロック] します。空気遠近法で遠くのものは青く見えるので遠くの木を青めの「グラデーション 1」と「グラデーション 2」で塗ります。

ツール：[不透明水彩]



グラデーション 1
R=164
G=193
B=211

グラデーション 2
R=78
G=107
B=135



レイヤー名：木

❹手前の「木」レイヤーに [筆] ツール→ [水彩] → [不透明水彩] を使い「木 2」で木を描き込みます。

ツール：[不透明水彩]

木 2
R=102
G=66
B=70

13 窓を仕上げる



レイヤー名：窓／［スクリーン］／不透明度40%



レイヤー名：ボケ

❶窓は雪で冷たく曇っている感じを意識します。新規レイヤー「窓」を作成し、合成モードを［スクリーン］にして不透明度を40%にします。［ペン］ツール→［Gペン］を使い「窓１」で窓を塗ります。

窓1
R=255
G=255
B=255

ツール：［Gペン］

❷新規レイヤー「ボケ」を作成し、［筆］ツール→［水彩］→［透明水彩］を使い「窓２」で窓越しに映る木をぼかすように描き込みを増やします。

ツール：［透明水彩］

窓2
R=172
G=160
B=164



レイヤー名：レイヤー名：影／［乗算］
レイヤー名：光／［オーバーレイ］／不透明度55%



レイヤー名：雪

❸新規レイヤー「影」を作成、合成モードを［乗算］にします。［透明水彩］を使い「窓３」で窓の冊子の影を塗ります。その後、もう一枚、新規レイヤー「光」を追加し、［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い「窓４」で窓の光をふんわり入れます。「光」レイヤーの合成モードを［オーバーレイ］にして不透明度を55%にします。

窓3
R=153
G=163
B=196

窓4
R=255
G=247
B=214

ツール：［透明水彩］／［柔らか］

❹新規レイヤー「雪」を作成し、［エアブラシ］ツール→［飛沫］を使い「窓５」で雪を描き、［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］をかけます。

ツール：［飛沫］

窓5
R=255
G=255
B=255

14 背景のエフェクト



レイヤー名：あさのひかり

❶光が当たる部分をやわらかな印象にするために、全体的に背景を薄くします。キャラクターと背景の間に作成した「効果」フォルダ内に「あさのひかり」レイヤーを作成します。[エアブラシ] ツール→ [柔らか] を使い「背景 1」で黄色みを入れたいところをポンポンと押すように塗っていきます。

ツール：[柔らか]

背景 1
R=255
G=252
B=191



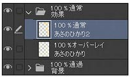
レイヤー名：あさのひかり／[オーバーレイ]

❷その後「あさのひかり」レイヤーの合成モードを [オーバーレイ] にします。

❸新規レイヤーを作成し、[エアブラシ] ツール→ [柔らか] を使い「背景2」で影の境目の光を塗っていきます。

ツール：[柔らか]

背景2
R=255
G=222
B=143



レイヤー名：あさのひかり2





❹光の加減を調整したいので、「あさのひかり２」レイヤーの合成モードを［ソフトライト］にします。

合成モードを変更する前





レイヤー名：あさのひかり2／［ソフトライト］



レイヤー名：全体の影



レイヤー名：全体の影／［スクリーン］／不透明度27%

❺さらに上に「全体の影」レイヤーを作成します。［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い「背景３」で小屋の影を塗ります。その後、「全体の影」レイヤーの合成モードを［スクリーン］にして不透明度を27%にします。

ツール：［柔らか］

背景３
R=226
G=116
B=77



レイヤー名：空気



レイヤー名：空気／不透明度22%

❻さらに上に「空気」レイヤー作成し、[エアブラシ] ツール→ [柔らか] を使い「背景４」で遠いところに空気遠近法の要領で水色を塗ります。レイヤーの不透明度を22%に調整します。

ツール：[柔らか]

背景４
R=196
G=244
B=255



レイヤー名：彩度／[カラー]



レイヤー名：彩度／[カラー]／不透明度32%

❼さらに上に「彩度」レイヤーを作成し、合成モードを [カラー] にします。[エアブラシ] ツール→ [柔らか] を使い「背景５」で彩度を下げたいところ塗り、不透明度を32%にします。

ツール：[柔らか]

背景５
R=146
G=146
B=146



レイヤー名：詳細つぶし／不透明度45％

❽さらに上に「詳細つぶし」レイヤーを作成します。［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い、背景の奥側の詳細をぼかしたい部分を「背景6」で塗ります。レイヤーの不透明度を45%に調整しました。

ツール：［柔らか］

背景6
R=230
G=210
B=198

❾さらに上に「雪」レイヤーを作成し、［エアブラシ］ツール→［飛沫］を使い「雪4」で雪をちりばめます。

ツール：［飛沫］

雪4
R=255
G=255
B=255





レイヤー名：雪

❿「雪」レイヤーを複製して［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［移動ぼかし］を適用します。雪の軌跡をイメージして描きます。
キャラクターより上に作成した「効果」フォルダの「雪」レイヤーにも［飛沫］を使い「雪5」で雪をちりばめます。

ツール：［飛沫］

雪5
R=255
G=255
B=255





レイヤー名：雪



レイヤー名：空気



レイヤー名：空気／不透明度24%

⓫「効果」フォルダに作成した「空気」レイヤーに［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い「光2」で光を上から差し込むように塗ります。

ツール：［柔らか］

光2
R=255
G=250
B=199

⓬「空気」レイヤーの不透明度を24%にして光の強さを調整します。



レイヤー名：息



レイヤー名：息詳細

⑬新規レイヤー「息」を作成し、[筆] ツール→ [水彩] → [にじみ縁水彩] で息となる部分に「息１」をふわっと塗り、[にじみ縁水彩] の透明色で削ります。

ツール：[にじみ縁水彩]

息１
R＝255
G＝255
B＝255

⑭「息詳細」レイヤーを作成し、[筆] ツール→ [水彩] → [にじみ縁水彩] を使い「息２」でポンポンと雲を描くように息を描きます。その後、透明色にして削り、下の線が見える程度の濃さにします。

ツール：[にじみ縁水彩]

息２
R＝255
G＝255
B＝255



レイヤー名：光



レイヤー名：光／[ソフトライト]／不透明度45%

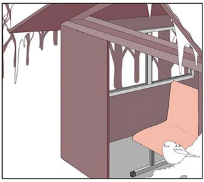
⑮キャラクターと背景の間にある「効果」フォルダに「光」レイヤーを作成します。[筆] ツール→ [水彩] → [不透明水彩] を使い「光３」で差し込んだ光を塗ります。

ツール：[不透明水彩]

光３
R＝255
G＝251
B＝219

⑯「光」レイヤーの合成モードを [ソフトライト] にして不透明度を45%にします。

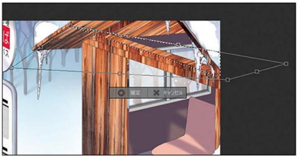
15 小屋と凍った木を仕上げる



レイヤー名：木1、木2、木3、木4

❶テクスチャを入れることを考え、面ごとにレイヤーを作成し、「木１」でベースとなる色を塗ります。

木1
R=143
G=117
B=122



レイヤー名：京都で撮った写真

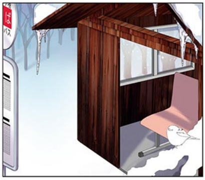
※木のテクスチャは京都で撮影した写真を使用します。

❷面に合わせてテクスチャを変形するのがポイントです。まずは［ファイル］メニュー→［読み込み］を使いテクスチャ用の写真を読み込みます。「木」レイヤーにクリッピングして［Ctrl+Shift+T（自由変形）］で面に合わせて変形します。「木２」レイヤーに対してもおこないます。



レイヤー名：京都で撮った写真／［乗算］

❸同じく「木３」「木４」レイヤーも、木のテクスチャをクリッピングして面に合わせて変形させます。木のテクスチャのレイヤーは全て、合成モードを［乗算］にします。



影1
R=172
G=160
B=164

レイヤー名：影1／［乗算］

❹「木１」～「木４」にそれぞれ「影１」レイヤーをクリッピングして、［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い「影１」で影をざっくり入れます。合成モードは［乗算］にします。

ツール：［柔らか］

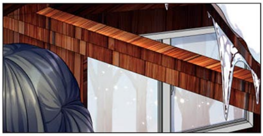


影2
R=95
G=75
B=82

レイヤー名：影2／［乗算］

❺「木１」～「木４」レイヤーにそれぞれ「影２」レイヤーをクリッピングして［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い「影２」で角など、日光が当たらない濃い影の部分を描きます。

ツール：［柔らか］



光
R=255
G=232
B=171

レイヤー名：光／［オーバーレイ］

❻「光」レイヤーを作成し、「木３」レイヤーにクリッピングします。合成モードを［オーバーレイ］にして［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い「光」で光を入れて角を作ります。

ツール：［柔らか］



木1
R=128
G=91
B=83

レイヤー名：木

❼氷の中の木を仕上げます。ベースとなる「氷」レイヤーに「木」レイヤーをクリッピングして、[筆]ツール→[水彩]→[透明水彩]を使い「木1」で木を描きます。

ツール：[透明水彩]



木2
R=102
G=66
B=70

レイヤー名：木

❽「木」レイヤーの透明[透明ピクセルをロック]して[透明水彩]を使い「木2」で木を描き込みます。

ツール：[透明水彩]



木3
R=76
G=52
B=54

レイヤー名：木

❾「木」レイヤーに[透明水彩]を使い「木3」でさらに木を描き込みます。

ツール：[透明水彩]



氷1
R=255
G=255
B=255

レイヤー名：スケ

❿「スケ」レイヤーを作成しクリッピング、[透明水彩]を使い「氷1」で氷の霜を描きます。

ツール：[透明水彩]



氷2
R=169
G=160
B=185

レイヤー名：影1

⓫「影1」レイヤーを作成しクリッピング、[透明水彩]を使い「氷2」で氷の影を描きます。

ツール：[透明水彩]



氷3
R=181
G=191
B=214

レイヤー名：影2

⓬「影2」レイヤーを作成しクリッピング、[透明水彩]を使い「氷3」で氷の影のフチを残すように中を描きます。

ツール：[透明水彩]



氷4
R=255
G=255
B=255

レイヤー名:HL

⑬「HL」レイヤーを作成しクリッピング、[透明水彩] を使い「氷4」で氷のハイライトを丸く描きます。その後、透明色でフチが残るように消します。

ツール:[透明水彩]



氷5
R=100
G=87
B=123

レイヤー名:詳細／不透明度57%

⑭「詳細」レイヤーを作成しクリッピング、[Gペン] を使い「氷5」で氷の濃いところを描きます。レイヤーの不透明度を下げて色の濃さを調整します。

ツール:[Gペン]



レイヤー名:HL

⑮「HL」レイヤーを作成しクリッピング、[Gペン] を使い「氷6」で氷のハイライトを描きます。

氷6
R=255
G=255
B=255

ツール:[Gペン]

完成



⑯今まで描いたエフェクトを表示させれば完成です。



05 風吹く桜並木の風景

風のエフェクト

風は象徴的に描かれる場合を除き、目に見えるものではありません。風景のなかで、そこに風が吹いていると感じさせる演出ができるかどうかが、風を描く大きなポイントです。大正ロマン溢れる桜並木を題材に、風の効果的な表現方法をご紹介します。

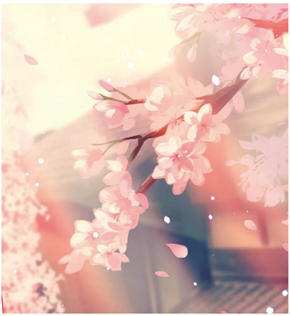
01 レイヤー構成

風を描く上で抑えるべきポイント

風は、火や水のように目に見えるものではありません。デフォルメ表現として形にする手法もありますが、ここでは風を直接描かずに、どうすれば風が発生しているように見えるかを意識していきます。
ここから描いていくイラストの設定では、桜の花びらが散るくらいの風が吹いています。髪やリボン・紐・布などの軽いものが、どのように風で揺れるか想像してみましょう。
このように画面上で動きを出すことで風を表現することができます。
ラフや線画の段階から動きを意識して、エフェクトでそれをさらにわかりやすくするイメージです。生活の中で観察しやすいと思うので、風が吹くと景色がどうなっているのか見てみるのもいいでしょう。
この章では風のほかにも木漏れ日や花吹雪・チンダル現象などを紹介してきます。



背景・人物・加工・効果・全体調整の順にフォルダをおいています。



「05 風吹く桜並木の風景」メイキングはCLIP STUDIO PAINT PRO Ver.1.8.8を使用して作成しています。

02 使用したペン・ブラシ

基本的にはデフォルトのものをそのまま使用しています。

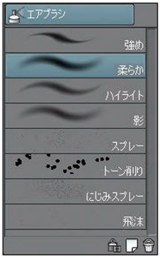
❶Gペン

［ペン］ツール→［Gペン］は強めのハイライトを入れるときやモチーフのアタリをざっくりとるときに使います。



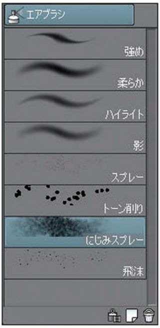
❷柔らか

［エアブラシ］ツール→［柔らか］はグラデーションを軽くつけたいときや空気感の調整に使用します。印象を柔らかくしたいときに便利です。



❸にじみスプレー

［エアブラシ］ツール→［にじみスプレー］は奥の桜の花弁を描くときに使います。



❹不透明水彩

［筆］ツール→［水彩］→［不透明水彩］はフラットマーカーより弱いタッチを出したいときに使用します。塗りながら少しぼかすことができるので、色を薄く伸ばしたいときに便利です。



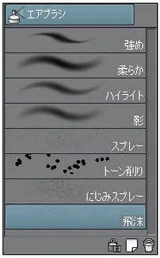
❺濃い水彩

［筆］ツール→［水彩］→［濃い水彩］はフラットマーカーよりも強くタッチを出したいときに使います。Gペンよりもやや柔らかい印象です。



❻飛沫

［エアブラシ］ツール→［飛沫］はキラキラした粒子を描くとき使用します。



❼ぼかし

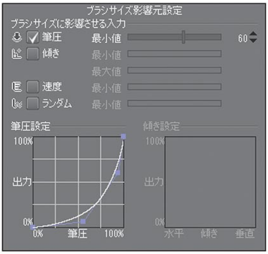
[色混ぜ]ツール→[ぼかし]は筆のタッチが強すぎるときになじませるために使います。

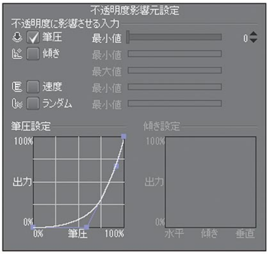


❽フラットマーカー(カスタムブラシ)

[ペン]ツール→[マーカー]→[フラットマーカー]は背景・人物塗り・効果と全体的に使用しています。
筆のタッチが残る書き込みの時に使います。

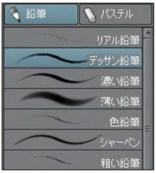


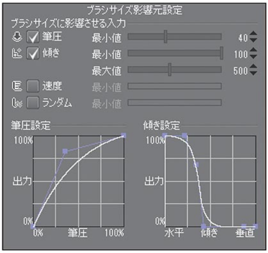


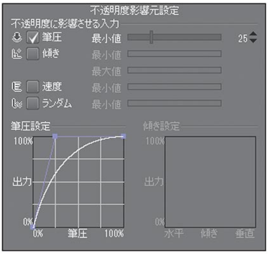


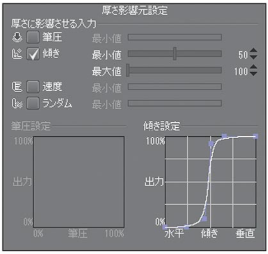
❾デッサン鉛筆(カスタムブラシ)

がさがさした鉛筆のような描き心地にするために、[鉛筆]ツール→[デッサン鉛筆]をところどころカスタマイズしています。
線画や、髪の描き足しに使用しています。









カスタムブラシデータはダウンロード可能です
(P.5参照)

03 写真を背景用に加工する

今回の背景は実際に現地に行って撮った写真です。これを元に上から描き足し作業をしていきます。インターネットでダウンロードした画像は著作権の問題で使用できないことがあるので気を付けましょう（金額を支払って使用できるものやフリー素材などもあります）。

また、周囲の人が写りこんでいることもあるので上から描き足したり、ぼかしをかけるなどの配慮をしましょう。今回使用するのは、周囲の人を上から描き足して消し、修正したものです。





レイヤー名：元背景

❶このイラストは大正ファンタジー風にしたいので、電線など現代のものが見えないように上から加筆しています。［スポイト］ツールで色を吸い取りながら［フラットマーカー］や［ペン］ツール→［Gペン］で加筆していきます。

ツール：［フラットマーカー］／［Gペン］



レイヤー名：落ち影／［乗算］／不透明度77%

❷ここからは写真をイラスト風にしていきます。イラストの背景は現実の風景よりも色味が鮮やかだったり、コントラストがハッキリしていることが特徴です。アニメやイラストの背景と現実の写真を見比べてみると分かりやすいです。これを意識して作業していきましょう。
まずは、太陽光が画面上部から右下にかけて射している想定で屋根の影を大げさに入れていきます。新規レイヤーを作成し、合成モードを［乗算］にします。［Gペン］を使い「落ち影」で影をつけていきます。大きめの影をつけることで、コントラストが強くなりイラストの雰囲気に近づきます。レイヤーの不透明度は77%にしました。

ツール：［Gペン］

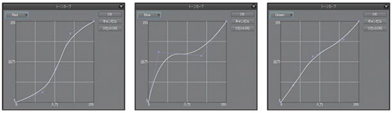


落ち影
R=144
G=144
B=165



レイヤー名：トーンカーブ1／不透明度65%

❸まだまだ写真に見えるので色味を調整していきます。［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［トーンカーブ］を使用します。これは画面の全体的なコントラストや明るさを細かく調整することができる便利なツールです。例えば青い影を赤にしたり、黄色のハイライトを暗い緑にしたりなど複雑な操作ができます。ここでは影の色を青っぽく、中間色を黄色っぽくする調整をしました。



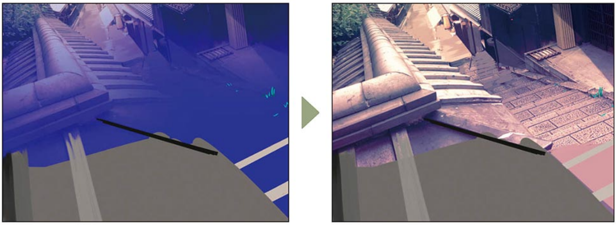
❹さらに［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［カラーバランス］で全体の色味をベージュがかったピンクに近づけます。これは春をイメージした柔らかい色調にしたかったからです。このあと［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［グラデーションマップ］を使って影部分は赤、明るい部分は薄いピンクになるように調整しました。







レイヤー名：カラーバランス1／不透明度67%
レイヤー名：グラデーションマップ1／不透明度24%



レイヤー名：レイヤー148／［オーバーレイ］／不透明度5%

❺画面の下部にもっと暗めの紫やピンク要素をつけて、画面全体にグラデーションを作りたいので［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し、一旦［塗りつぶし］ツールで全体を塗りつぶします。不要な部分は、レイヤーマスクをかけて［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で削除します。

ツール：［塗りつぶし］／［軟らかめ］

オーバーレイ
R=43
G=38
B=176

04 遠景の樹木を描く





レイヤー名：桜色調整／［ハードライト］／不透明度88%

❶画面奥に桜の木を描いていこうと思います。まず「統合背景」フォルダの上に新規でフォルダとレイヤーを制作します。写真にもともと写っていた木をアタリとしてそのまま使います。ざっくりでいいので［選択範囲］ツール→［投げなわ選択］で選択範囲を取ります。

ツール：［投げなわ選択］

❷この選択範囲で、レイヤーマスクをかけた塗りつぶしレイヤーを作ります。新規レイヤーを作成し、「桜色調整」で塗りつぶします。レイヤーの合成モードを［ハードライト］にすると陰影を若干残しつつ葉っぱ全体をピンク寄りにできます。不要な部分はマスク上で削りシルエットを整えます。

ツール：［塗りつぶし］

桜色調整
R=255
G=155
B=170



レイヤー名：花影2

❸情報量を増やして桜らしく見せるために、葉っぱ全体の大まかな影を描いていきます。葉っぱや花を一つずつ描写するのではなく、まずは全体を一つの大きな塊としてとらえ、だんだん細かく描写します。花や葉っぱが固まってできたシルエットのがさがさ感を一つひとつ描くのは大変なので、［デコレーション］ツール→［草木］→［枝葉］を使い「花影」でざっくり塗っていきます。光源に近い部分はあまり描きこまず、影になる部分の下部は多めくらいのイメージです。

ツール：［枝葉］

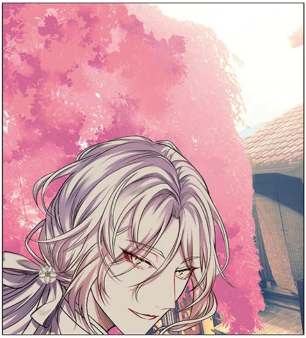
花影
R=199
G=107
B=155

❹このままではタッチが強すぎるので、印象を柔らかくするために［エアブラシ］ツール→［にじみスプレー］の使用する色を透明にして消しゴムとして使います。影をまんべんなく削るのではなく、やや元の形を残したり、一部だけ削ったりとメリハリをつけながら進めます。この作業を全体にします。

ツール：［にじみスプレー］



レイヤー名：花影2



レイヤー名：花影1

❺さらに情報量を増やしていきましょう。新規レイヤーを作成し、先ほど作った影に加えてもう一段階影を作ります。塗る色を変えたら工程は一緒です。

ツール：[枝葉]／[にじみスプレー]

花影調整
R=255
G=148
B=162



レイヤー名：暗いグラデ／不透明度38%　レイヤー名：明るいグラデ

❻その上に新規レイヤーを作成しクリッピングします。[にじみスプレー] と [柔らか] を使い、桜の左側に濃い影（暗いグラデ）を入れ、日差しのある右側に明るい影（明るいグラデ）を入れます。

ツール：[にじみスプレー]／[柔らか]

暗いグラデ
R=133
G=124
B=205

明るいグラデ
R=224
G=146
B=172



レイヤー名：暗い部分／不透明度68%

❼ベースと影のコントラストが強すぎたので、新規レイヤーを作成し、もう一段階中間色の「暗い部分」をはさみました。レイヤーの不透明度を下げて色の濃さを調整します。

ツール：[にじみスプレー]／[柔らか]

暗い部分
R=186
G=110
B=155

❽次に新規レイヤーを作成し、ハイライトをつけていきます。パッキリとしたタッチにしたいのでブラシを [デコレーション] ツール→ [草木] → [樹木] に変えます。色は「ハイライト1」を使い、葉っぱのシルエットが出るように、ベースとなる桜から少しはみ出しながら描きます。後から整えるので思いきって全体を覆うように埋めていきましょう。

ツール：[樹木]

ハイライト1
R=255
G=223
B=229



レイヤー名：ハイライト



レイヤー名：ハイライト
レイヤー名：ハイライト2

❾光源に近い位置のハイライトは多く残して、影とかぶる部分は削っていきます。
不要な部分は［消しゴム］ツール→［硬め］で消していきます。逆にものたりない部分は新規レイヤーを追加し、［Gペン］や［樹木］で加筆します。この工程で写真の木を完全に見えなくし、ざっくりと桜に仕上げていきます。

ツール：［硬め］／［Gペン］／［樹木］

ハイライト2
R＝255
G＝242
B＝242

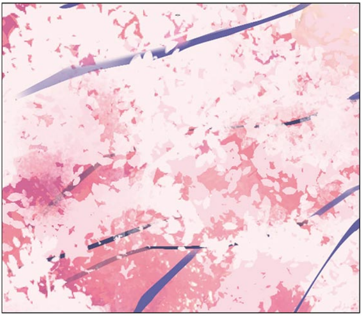
❿新規レイヤーを作成し、［フラットマーカー］を使い枝を追加します。枝は太めの一本を描いたら、先端になるにつれだんだん細い枝が分かれて伸びていくことを意識すると描きやすいです。桜のピンクや空の環境光に影響された紫がかった枝の表現が好きなので、今回はそちらに寄せました。フラットマーカーは筆圧で濃淡を表現できます。光があたっている部分は枝上部は明るくなるように弱めのタッチで、下の枝は暗くなるように強めのタッチで何度も重ねて描いています。

ツール：［フラットマーカー］

枝
R＝106
G＝102
B＝166



レイヤー名：枝



レイヤー名：加筆桜

⓫桜の花が一部見えなくなってしまったので新規レイヤーを作り、周囲の色をスポイトしながら、上から桜を加筆して奥の桜の作業は終了です。

ツール：［フラットマーカー］

05 花・枝を描く



❶手前にくる枝を描いていきます。配置は図のように人物の顔→猫に目線が行く流れにしました。



❷［フラットマーカー］で枝本体を描いていきます。「上の枝、下の枝」で筆をカクカクと曲げていくイメージでベースを作ります。

ツール：［フラットマーカー］

上の枝、下の枝
R=74
G=44
B=63

レイヤー名：上の枝
レイヤー名：下の枝



レイヤー名：花、つぼみ、影、ハイライト
レイヤー名：めしべ・おしべ、茎
レイヤー名：花びらハイライト／［加算（発光）］／不透明度 68%

❸枝ができたらそこに花をのせていきます。先ほどよりも弱いペンタッチで、［フラットマーカー］で薄い膜を重ねていくように花びら一枚一枚を描きます。ざっくりでいいのでめしべ、おしべ、ハイライトもつけていきましょう。合成モードが［加算（発光）］のレイヤーも作り、花に明るいハイライトを加えています。

ツール：［フラットマーカー］

花
R=243
G=174
B=190

影
R=240
G=123
B=150

茎
R=121
G=131
B=100

ハイライト
R=254
G=218
B=225

めしべ・おしべ
R=206
G=75
B=106

花びらハイライト（加算発光）1
R=255
G=232
B=215

花びらハイライト（加算発光）2
R=252
G=174
B=130



レイヤー名：枝1、枝2、枝3、枝4

❹枝の向きが気になったので［編集］メニュー→［変形］→［自由変形］で調整したのち、画面上部の枝の周囲にボリュームが欲しかったので、新規レイヤーを枝のレイヤーより下に追加します。奥の桜は描き込まずにシルエットとして表現します。

ツール：［フラットマーカー］

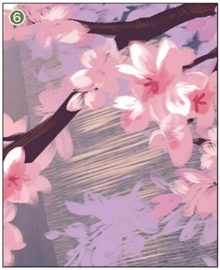
シルエット
R＝205
G＝169
B＝209

❺手順❷の「上の枝」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、［フラットマーカー］を使い「ハイライト3」で枝の描きこみをします。影になる部分は書き込みを控えて全体のバランスを見つつ進めます。
❻タッチがくどいなと感じたら［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で調整します。

ツール：［フラットマーカー］／［軟らかめ］

ハイライト3
R＝106
G＝59
B＝65





レイヤー名：ハイライト

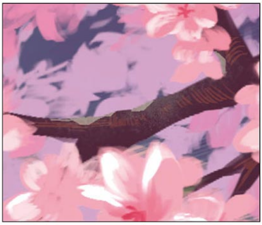


グラデ1
R＝142
G＝142
B＝135

レイヤー名：グラデ／不透明度48%

❼新規レイヤーを作成し、［にじみスプレー］を使い「グラデ1」で、枝の一部に薄く広げるように苔を描きます。ある程度描けたら［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で端を削ります。

ツール：［にじみスプレー］／［軟らかめ］

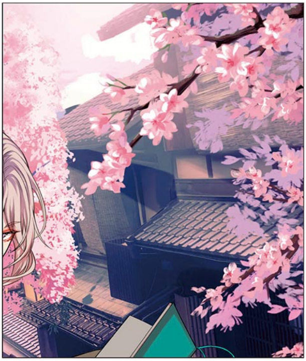


ハイライト4
R＝251
G＝254
B＝223

レイヤー名：ハイライト／不透明度40%

❽新規レイヤーを作成し、［フラットマーカー］を使い「ハイライト4」で枝のハイライトを描きます。光源に近い部分に三角形の形を強めのタッチで入れています。

ツール：［フラットマーカー］



レイヤー名：花、ハイライト
レイヤー名：おしべ・めしべ、茎

❾桜の新芽を増やして情報量を増やしていきます。［スポイト］ツールで枝と花弁の色をとりつつ増やしていきます。

ツール：［フラットマーカー］

花
R＝243
G＝174
B＝190

ハイライト5
R＝255
G＝222
B＝226

茎
R＝121
G＝131
B＝100

なじみ調整
R＝196
G＝79
B＝104

おしべ・めしべ
R＝206
G＝75
B＝106

影1
R＝20
G＝8
B＝13

❿枝の影色が気になったので、枝のレイヤーの上に新規レイヤーを追加して、影を追加しました。

ツール：［フラットマーカー］



レイヤー名：影／不透明度50%





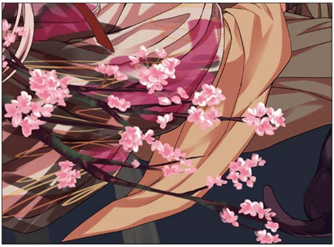
レイヤー名：調整グラデ／不透明度38%

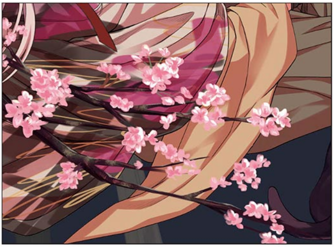
⓫光源に近い画面上部の枝に明るめのグラデーションを入れます。新規レイヤーを作成しクリッピング、［柔らか］で「調整グラデ1」を塗っていきます。下の枝は少し奥にいくように紫のグラデーション「調整グラデ2」をかけます。不透明度を38%に下げてなじませます。

調整グラデ1
R＝243
G＝139
B＝185

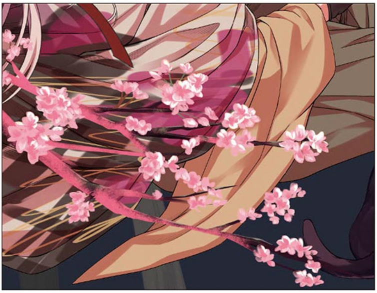
調整グラデ2
R＝193
G＝143
B＝254

ツール：［柔らか］

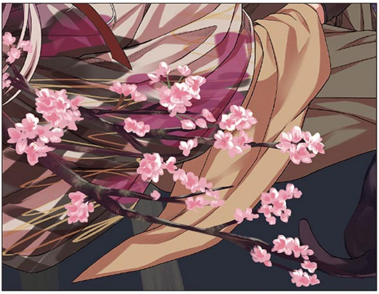




⓬上の枝と同じように下の枝にも描き込みをしていきます。



レイヤー名：反射光



レイヤー名：反射光／不透明度28%

⓭枝の茶色の強さが気になったので、新規レイヤーを作成し、ピンクの「反射光１」を［にじみスプレー］で入れていきます。まんべんなくかけたら、桜の花弁の環境光による映り込みになるように、透明色にした［エアブラシ］ツール→［柔らか］で削っていきます。レイヤーの不透明度を28%まで下げて明るさを調整します。

ツール：［にじみスプレー］／［柔らか］

反射光１
R＝255
G＝116
B＝150

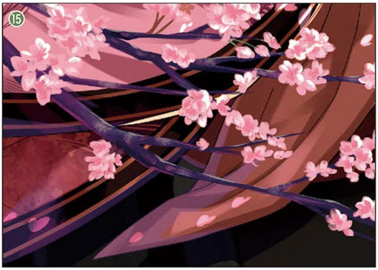


レイヤー名：反射光／不透明度60%

⑭木の輪郭を強調するために［フラットマーカー］を使い「反射光2」をつけ足していきます。

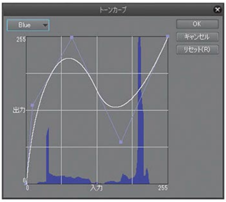
ツール：［フラットマーカー］

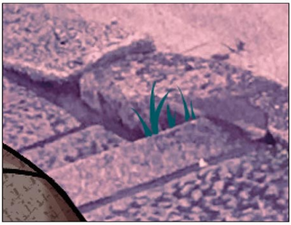
反射光2
R=157
G=62
B=87



レイヤー名：トーンカーブ2／不透明度25%

⑮やや茶色が強いと感じたので枝全体を紫寄りに色調整しました。［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［トーンカーブ］を使用しています。上部の枝はなじませるために淡い印象にしましたが、下部の枝はそこまで色を落とさず、メリハリを意識しました。



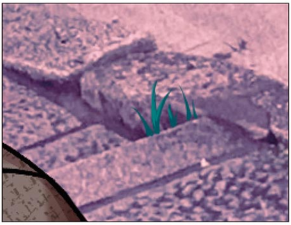


レイヤー名：草

⑯階段の溝に草を描いていきます。先端にいくにつれて細くなるようにベースを取ります。［Gペン］を使い「草」で描きました。

ツール：［Gペン］

草
R=36
G=94
B=98



レイヤー名：ハイライト

⑰「ハイライト6」を［Gペン］で描き込んで終了です。奥にある草なのでシンプルな描きこみで済ませます。

ツール：［Gペン］

ハイライト6
R=66
G=138
B=125

06　木漏れ日の仕上げ



❶木漏れ日の効果をつける準備として、キャラの範囲がマスクされたフォルダを制作します。マスクは、はみ出しを気にせず作業を進められるので便利です。キャラを制作したフォルダを複製した後、結合します。結合したレイヤーを選択し右クリック、［レイヤーから選択範囲］→［選択範囲を作成］で、キャラの選択範囲を作ります。新規作成したフォルダの［レイヤーマスクを作成］すると、フォルダにマスクがかかります。
これで木漏れ日用のフォルダができました（このフォルダはキャラ加工用にも使います）。

❷木漏れ日をキャラにつけていきます。木漏れ日とは、葉っぱ同士の重なりでできた隙間から光が差し込む状態を差します。つまり光が当たっている状態なのですが、そのまま光をあてても、もともとのキャラが明るいため目立ちません。光を当てる演出の際には先に影を作るほうが光の効果が生きてきます。
そこでまずは、キャラクターに桜の葉っぱや枝でできた影をつけましょう。「色調整1」の色で塗りつぶしたレイヤーを新規で作成します。

色調整1
R=252
G=202
B=209



レイヤー名：色調整

❸さらにこの塗りつぶしの中でグラデーションを作ります。新規レイヤーを作成しクリッピングします。［エアブラシ］ツール→［柔らか］でキャラの下部を濃いピンク「下部グラデ」で少し暗めにします。
次に新規レイヤーを作成して顔の周りを［柔らか］を使い「顔明るさ」で少し明るくします。今回はキャライラストなので、顔の周りを暗くしすぎないためです。濃さが気になったときは順次、不透明度を調節します。

ツール：［柔らか］

下部グラデ
R=255
G=84
B=169

顔明るさ
R=255
G=236
B=220



レイヤー名：下部グラデ／不透明度25%
レイヤー名：顔明るさ／不透明度30%



レイヤー名：色調整／［乗算］

❹手順❷の「色調整」レイヤーの合成モードを［乗算］にするとこのようになります。もともとのイラストと比べてピンクがかった影が落ちているようにしました。今回は昼間の設定なので淡い影にしています。薄めの色をベースにすると、後で調整しやすいと思います。暗い場所だったりシリアスな雰囲気にしたいときは、最初から濃い目の影を落とした方が調整しやすいです。

❺影ができたので、今度は光＝木漏れ日をつけていきましょう。新規レイヤーを作成し、［フラットマーカー］を使い「木漏れ日 1」で桜の花弁を描いた時のように花びらを足していきます。レイヤーの合成モードを［覆い焼き（発光）］、不透明度を50%にすると、このように淡く光ったようになります。

ツール：［フラットマーカー］



木漏れ日 1
R＝254
G＝173
B＝206

レイヤー名：木漏れ日／［覆い焼き（発光）］／不透明度50%



レイヤー名：木漏れ日／［覆い焼き（発光）］／不透明度50%

❻顔周りだけではなく、イラスト全体で繰り返します。木漏れ日はつけすぎても画面がうるさくなるので注意しましょう。光源に近い場所から徐々に数を減らすように描いていきます。光が当たりやすい鼻や肩などを目安につけています。
風の流れを出すために、木漏れ日にも動きをつけてみましょう。
風で揺れた葉っぱの隙間から木漏れ日が射してくるというイメージです。



レイヤー名：木漏れ日／［オーバーレイ］／不透明度50%

❼木漏れ日同士でメリハリが欲しかったので「木漏れ日」レイヤーを複製し［オーバーレイ］モードにします。もっと光らせたいところだけ残して他は削ります。



レイヤー名：木漏れ日／［加算（発光）］／不透明度50%

❽再び「木漏れ日」レイヤーを複製して今度は［加算（発光）］モードにします。さらに光を残したい部分だけ残します。こうすることで明るさの段階が増えました。木漏れ日の作業はこれで終了です。

07 キャラクターの仕上げ



レイヤー名：リムライト

❶木漏れ日の段階でキャラ全体の色味調整ができているので、輪郭を浮かび上がらせる光を入れていきます。木漏れ日で作成したフォルダ内で引き続き作業します。その際に、フォルダ名を「キャラ加工」に修正しました。現状ではキャラと背景は同化していますが、輪郭部分に光を入れることでキャラを浮かび上がらせることができます。また、キャラの存在感が一気に増します。新規レイヤーを作成し、［フラットマーカー］で「リムライト」を入れていきましょう。人物を見えやすくするためでもあるので誇張気味に描きます。

ツール：［フラットマーカー］

リムライト
R＝255
G＝222
B＝166



レイヤー名：トレス

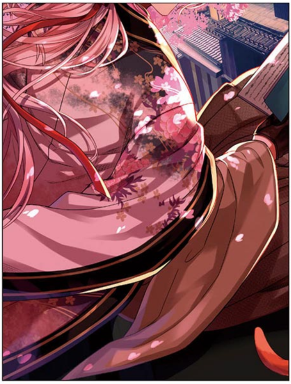
❷リムライトを入れることで線画の一部がつぶれてしまいました。こういうときはキャラの線画データを複製し、加工をしているフォルダの上部に持っていきます。「リムライト」レイヤーから選択範囲をとり、それを複製した線画レイヤーのマスクとしてかけます。するとつぶれた部分にのみ線画が表示されます。さらに、複製した線画の上に新たに色トレス用のレイヤーをクリッピングします。色トレスとはモチーフに合わせた色に線画の色を変えることです。今回は光があたって線画部分の色が明るくなった表現としています。「色トレス」でレイヤーを塗って、線画の色を変更します。

色トレス
R＝181
G＝0
B＝19

❸手順❶の「リムライト」レイヤーの合成モードを［加算（発光）］にして、輪郭部分の光をなじませます。不透明度を75%に調整しました。



レイヤー名：リムライト／［加算（発光）］／不透明度 75%



レイヤー名：反射光／不透明度35%

❹新規レイヤーを作成し、光源と反対のキャラ下部に「反射光」を［フラットマーカー］でいれます。
そのままでは濃いのでレイヤーの不透明度を35%まで下げます。

ツール：［フラットマーカー］

反射光
R＝126
G＝97
B＝181

08 花びらを描く

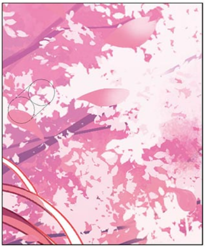


❶花びらを描いていく前に、どういう流れにするのかのアタリをとります。端から始まってキャラの顔→桜→キャラの身体→猫と目がいくようにSの字型にしました。枝でつくった視線の流れと少し変えることを意識しました。また、風を表現するために花びらが舞っているように描きます。
花びらの向きをランダムにすると自然になります。

❷周りの桜の色を［スポイト］ツールで取りながら、花びらを描いていきます。さきほどの流れにそって風がふいているように、［フラットマーカー］を使い「花びら１」で全体に花びらを加筆します。自然物なので大きさ・方向がランダムになることを意識しましょう。その上に新規レイヤーを作成しクリッピング、［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使いグラデーションを入れていきます。

グラデ
R=255
G=226
B=235

ツール：［フラットマーカー］／［柔らか］



レイヤー名：花びら
レイヤー：グラデ



レイヤー名：花びら／不透明度 53%

❸新規レイヤーを作成し、キャラクターと瓦の間に落ちた花びらを描き足しました。

ツール：［フラットマーカー］

花びら２
R=254
G=173
B=206

09 チンダル現象

チンダル現象とは
粒子によって光が散乱し、光の筋のように見える現象です。これを描くことで光が差し込んでいる様子を表現できます。太陽の光をイメージすると分かりやすいと思います。

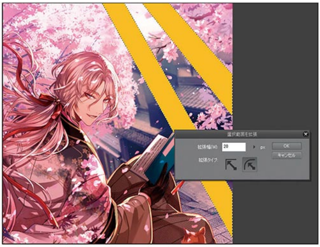
❶光源としている画面上部から光のベースを描きます。［図形］ツール→［直接描画］→［直線］を使って末広がりになる直線を引き［塗りつぶし］ツールで塗りつぶしました。

ツール：［直線］／［塗りつぶし］

※後で色を変えるので、ここでは見やすい色を使っています。



レイヤー名：光



レイヤー名：光

❷光の層を重ねていくため、ベースとなる光の下に新規レイヤーを制作します。先ほど作ったベースをそのまま引用するので「光」レイヤーを選択し右クリック、[レイヤーから選択範囲]→[選択範囲を作成]でベース部分の選択範囲を取った後、範囲を拡大します。新規レイヤーを拡大した範囲に塗りつぶします。

❸今まで作った二枚のレイヤーの色を変えると右図のようになります。ベースのレイヤーの輪郭にオレンジのフチが見える状態です。このまま二枚を複製して結合します。

光1
R=255
G=237
B=201

光2
R=255
G=143
B=113





レイヤー名：光／[スクリーン]

❹結合したレイヤーで[フィルター]→メニュー→[ぼかし]→[ガウスぼかし]の[ぼかす範囲]を[60]にします。春の淡い光にしたいので大きくぼかしを入れました。
レイヤーの合成モードを[スクリーン]に変更します。







レイヤー名：光／[スクリーン]／不透明度 60%

❺[レイヤーマスクを作成]をして[消しゴム]ツール→[軟らかめ]で端に行くにつれ少しずつ濃さを薄めていきます。不透明度を60%にして馴染ませます。

ツール：[軟らかめ]



❻さらに光の情報を増やしていきます。新規レイヤーを作成し、光源から放射線状に伸びるラインを［フラットマーカー］で描きこみます。先ほどは白に近い色味を足したので、「光3」は暖かさを出すために暖色系の色を選びました。ベースができたら［ガウスぼかし］の［ぼかす範囲］を［85.18］にしてぼかします。

ツール：［フラットマーカー］



光3
R＝255
G＝82
B＝35

レイヤー名：光



❼レイヤーを［スクリーン］モードにして淡く光らせます。

レイヤー名：光／［スクリーン］

10 全体の仕上げ



❶全体的な調整をしていきます。ここでは色の調整やエフェクトをつけたり、気になった部分があれば修正をします。まず花びらのレイヤーの下に新規レイヤーを作成し、画面上部に空気感をだすために［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い「空気遠近」でグラデーションを作りました。レイヤーの合成モードを［スクリーン］に変更し、不透明度を84%に調整しました。

ツール：［柔らか］



空気遠近
R＝255
G＝94
B＝175

レイヤー名：空気遠近／［スクリーン］／不透明度 84%



レイヤー名：粒子

❷新規レイヤーを作成し、画面を華やかに見せるための粒子を飛ばしていきます。このときは［エアブラシ］ツール→［飛沫］を使いましたが、花びらと大きさがかぶらないように小さめのサイズにしました。
顔の周りはうるさくならないように避けて、花びらの流れに沿って大きさがランダムになるよう描いていきます。不要な部分は［消しゴム］ツール→［硬め］で消していきましょう。

ツール：［飛沫］／［硬め］

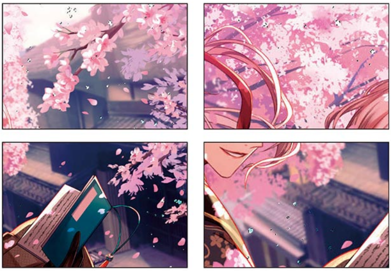
水色
R=73
G=242
B=255

❸粒子にキラキラとした色味をつけていきます。まず「粒子」レイヤーの上に新規レイヤーを作成しクリッピングします。上から［グラデーション］ツール→［虹］をかけます（分かりやすいようにクリッピング無しの状態です）。

ツール：［虹］



レイヤー名：色

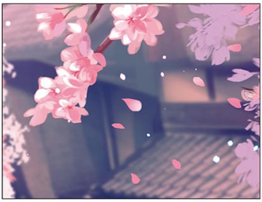


レイヤー名：粒子　※2枚目

❹「粒子」レイヤーを選択し右クリック、［レイヤーから選択範囲］→［選択範囲を作成］で粒子の選択範囲をとり、範囲を1px縮小します。グラデーションを入れた「色」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、作成した選択範囲を白色の「粒子」で塗りつぶします。

粒子
R=255
G=255
B=255

❺手順❷で作成した「粒子」レイヤーの合成モードを［加算（発光）］にして合わせてみると、白い「粒子」のフチがプリズムのように光っているエフェクトができます。キラキラした粒子の作業はここで終了です。







レイヤー名：調整　　レイヤー名：調整／［スクリーン］／不透明度 35%

❻次に、画面下部の黒が強いと感じたので青みをつけます。新規レイヤーを作成し、［グラデーション］ツールでグラデーションをかけました。ほんの少しの変化でいいので［レイヤーマスクを作成］して、不要な部分を［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で削ります。
❼不透明度を35%まで下げて［スクリーン］モードでなじませます。

調整
R=83
G=139
B=255

ツール：［描画色から透明色］／［軟らかめ］





レイヤー名：光調整／［スクリーン］／不透明度 45%

❽キャラの桜による環境光がもう少し欲しいと思ったので「キャラ加工」フォルダに戻り、桜に近い部分に［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い「光調整」でグラデーションをかけました。
❾［スクリーン］モードにし、不透明度を45%まで下げます。

光調整
R=255
G=0
B=58

ツール：［柔らか］



レイヤー名：トーンカーブ3



レイヤー名：
トーンカーブ3／不透明度 10%

※P.144の手順⑬で修正した後のイラストです。

⑩画面全体を明るい部分と中間色はピンク寄りに、影部分を青紫寄りにして華やかさを足します。[レイヤー]メニュー→[新規色調補正レイヤー]→[トーンカーブ]で色味を調整しました。レイヤーの不透明度は10%まで下げました。



レイヤー名：髪の毛

⑪カスタムした[デッサン鉛筆]で髪の毛を加筆します。少し揺れているイメージで加筆してシルエットで見たときの情報を増やしました。

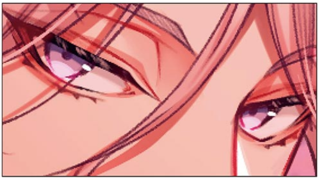
ツール：[デッサン鉛筆]

髪の毛1
R=255
G=255
B=255

髪の毛2
R=242
G=173
B=183



レイヤー名：瞳光



レイヤー名：瞳光／[オーバーレイ]

⑫瞳の下部を発光させて顔の印象を強めようと思います。[ペン]ツール→[Gペン]を使い「瞳光」でハイライト部分をなぞります。レイヤーの合成モードを[オーバーレイ]にして、桜の色が写り込んだように瞳を輝かせます。

瞳光
R=255
G=194
B=255

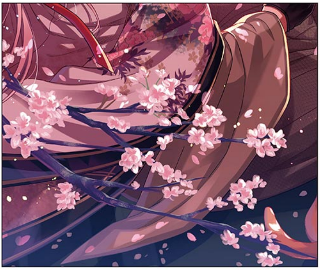


⑬最後にイラスト全体を見て気になった部分をまとめていきます。キャラクターのイラスト自体の微調整と、背景とのバランスを、全体に合わせて修正していきます。



⑭キャラクターはここまでの作画の結果、以下の部分が気になったので修正をしています。
・頭が大きく見えたので後頭部の髪を削りました。
・袖が厚みがあるように膨らんで見えたので、不要な部分を削りました。
・線画が角ばっているため、布が硬そうに見えたので柔らかいラインに修正しました。
・着物の線画目立っていたので、周囲の色をスポイトで取りつつ色トレスしました。

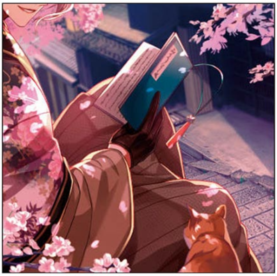


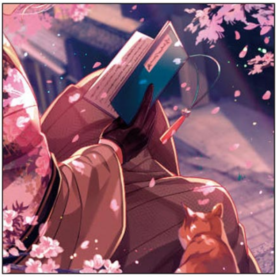


⑮背景はキャラクターとのバランスを見たときにもっとぼかしたほうが良いと判断しました。背景全体をぼかすため、背景を結合したレイヤーを作成します。



⑯結合したレイヤーに［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］の［ぼかす範囲］を［12.00］にして、ぼかしを入れます。背景をぼかすことで人物の存在感を出します。





レイヤー名：統合背景

完成





06 異世界の決闘の風景 雷のエフェクト

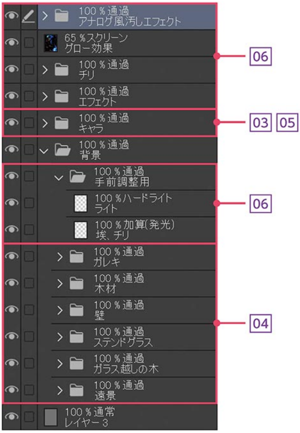
雷はファンタジーやSFテイストのイラストでは、魔法やビームや機器の放電などで描かれます。イラスト映えするモチーフの描き方と効果的な表現方法を、魔法使いと騎士の戦いを描いたファンタジーイラストを題材としてご紹介します。

01 レイヤー構成

雷を描く上で抑えるべきポイント

雷を利用してどこを目立たせたいか？　雷自体を目立たせるのか？　キャラクターにどれだけ影響させるのか？　ということを考えながら雷の筋に入れる光の発光や、ぼかしで雷に動きをつけるのがポイントです。雷によってキャラクターがどの位の明度で照らされているのか、照らされてない場所はどのぐらい暗いのか、ライトや反射光に雷の色をどのぐらい入れるのかをラフでイメージを膨らませて、必要な資料を集めましょう。

ラフを描きつつ資料を集め、イメージを完成させていくのも良いです。市街地のイルミネーション等も参考になります。細かく表現をしたいときは素直に写真を撮りに行くことをおすすめします。





「06 異世界の決闘の風景」メイキングはCLIP STUDIO PAINT PRO Ver.1.9.11を使用して作成しています。

02 使用したペン・ブラシ

やや厚塗りで重厚感を出すために、基本的にアンチエイリアスを少し効かせています。

❶Gペン（カスタムブラシ）

初期ブラシの［ペン］ツール→［Gペン］の手振れ補正、ブラシサイズをカスタムしたブラシです。主線を描くときやアニメ塗りのようにハイライトや影をきっちり描くときなどに使用します。［Shift］キーを押しながらの直線も多用しています。



❷不透明水彩11（カスタムブラシ）

初期ブラシの［筆］ツール→［水彩］→［不透明水彩］の手振れ補正、ブラシサイズをカスタムしたブラシです。塗り重ねるときや、少しぼかしたいときに指先のように使います。



❸不透明水彩 葉（カスタムブラシ）

厚塗りのイラストで背景に葉が茂った木を描くときに使うカスタムブラシです。



❹指先5（カスタムブラシ）

カスタムブラシです。色を広げつつタッチを出したいときや金属に重みを出したいときに使います。個人的にですが金属部分をぼかすと綺麗すぎてメッキ感が強くなると感じているので、ぼかしと使い分けています。



カスタムデータブラシはダウンロード可能です。
（P.5参照）

03 騎士を塗る



レイヤー名：篭手　レイヤー名：1影

❶最終的に雷のエフェクトを追加するので、キャラクターの塗り方も光源を意識した工夫が必要です。まずは騎士の鎧のベースを「鎧１」で塗っていきます。次に新規レイヤー「１影」を作成し、下のレイヤーでクリッピングします。カスタムブラシの［不透明水彩１１］を使い「落ち影」を大きく塗っていきます。色が薄くなっている部分は［消しゴム］ツール→［軟らかめ］の［ブラシ濃度］を40%で消して影の形を整えました。

ツール：［不透明水彩１１］／［軟らかめ］

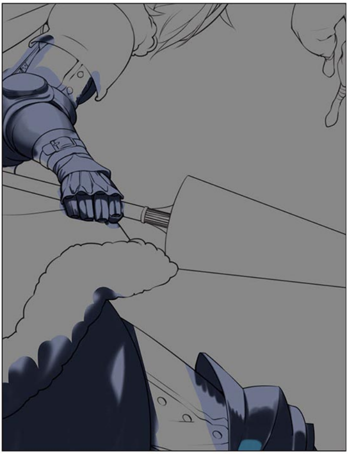
鎧１
R=113
G=118
B=142

落ち影
R=33
G=35
B=48

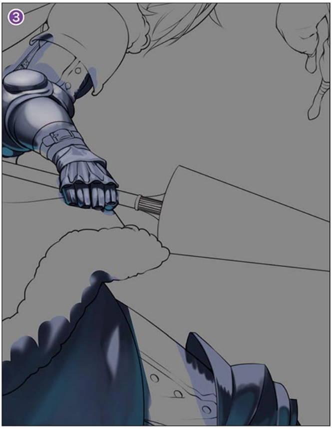
❷雷を右側に描く予定なので、光源の反対となる、鎧の左側面や指先に少し暗い反射光を入れていきます。新規レイヤー「ライト」を作成し、下のレイヤーでクリッピングします。［不透明水彩１１］で「反射光１」を塗っていきます。塗った後にカスタムブラシの［指先５］で色を伸ばします。このイラストは綺麗にグラデーションを描けると雰囲気が変わるので［指先］を選択しています。

ツール：［不透明水彩１１］／［指先５］

反射光１
R=71
G=101
B=126



レイヤー名：ライト





レイヤー名：ライト

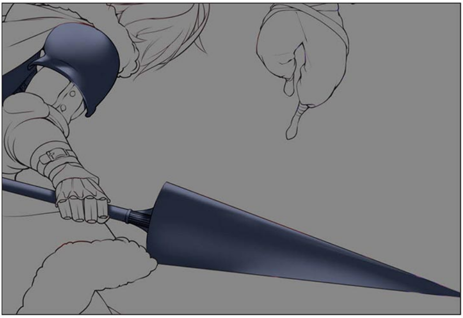
❸同じく「ライト」レイヤーに鎧の光沢を加えていきます。[不透明水彩11] で「ライト」を入れます。反射光と同じで塗った部分を [指先5] で伸ばします。
❹伸ばし過ぎて薄くなったら [不透明水彩] を使い、色を濃くしたい部分に塗り重ねて調整します。

ツール：[不透明水彩11] ／ [指先5]

ライト
R＝209
G＝209
B＝209

❺鎧の肩当てと武器を塗っていきます。新規レイヤー「鎧と武器」を作成し、ベースとなる色「鎧と武器」で塗ります。その上に新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。[不透明水彩11] で「影1」を細かい部分は気にせず大きく塗っていきます。直線的に塗ってもアニメ塗りのような印象にならないように [ツールプロパティ] → [サブツール詳細] パレット→ [ブラシ先端] の [硬さ] を調整し、ブラシをフチがぼけるように設定しました。光源を意識して立体感が出るように [消しゴム] ツールの [ブラシ濃度] を40％にして影を消しています。

ツール：[不透明水彩11] ／ [軟らかめ]

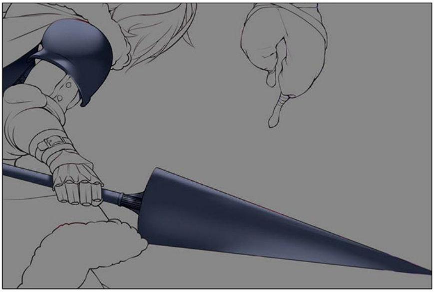


レイヤー名：鎧と武器　レイヤー名：1影

鎧と武器
R＝113
G＝118
B＝142

影1
R＝38
G＝41
B＝56





レイヤー名:2影

❻新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピング後、より暗くなる肩当てとその奥の胴鎧を「影２」で塗っています。肩当ては明るい部分と影の境目により暗い色を塗ることで金属らしさを表現しています。奥の胴は上から下にグラデーションらしくなる様に［消しゴム］ツール→［軟らかめ］の［ブラシ濃度］を40%にして消しています。

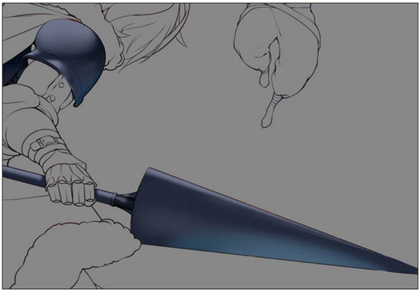
ツール:［不透明水彩11］／［軟らかめ］

影2
R=19
G=22
B=37

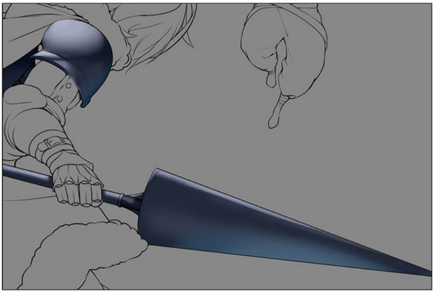
❼鎧と武器に反射光を加えていきます。こちらも雷のエフェクトを加えることを意識して、少し青みがかった反射光を加えます。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。［不透明水彩11］で「反射光２」を塗ります。筆圧感知を設定してあるので力を入れずに塗ると薄く色を乗せられます。うまくいかない時は［消しゴム］ツール→［軟らかめ］を使い、［ブラシ濃度］を20～30%で調整しながら、反射光を消して形を整えます。レイヤーの不透明度を50%にして、色の濃さを調整しました。

ツール:［不透明水彩11］／［軟らかめ］

反射光2
R=71
G=101
B=126



レイヤー名:反射光／不透明度50%



レイヤー名:ライト

❽さらに光を加えていきます。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。［不透明水彩11］で明るい部分を塗っていきます。立体感を出すように槍や肩当てにハイライト「反射光３」を入れていきます。

ツール:［不透明水彩11］

反射光3
R=174
G=178
B=197



レイヤー名：マント　レイヤー名：影

❾次はマントを塗ります。ベースとなる色「マント1」で全体を塗ります。次に新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。影になる部分に［不透明水彩11］で「マント影」を塗っていきます。意識しているのはマントの凹凸のみです。

ツール：［不透明水彩11］

マント1
R=171
G=41
B=54

マント影
R=88
G=0
B=9



レイヤー名：ファー　レイヤー名：影

❿次はファー部分をベースとなる色「マントファー」で塗っていきます。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。影になる部分に［不透明水彩11］で「ファー影」を大きく入れて、［消しゴム］ツール→［軟らかめ］の［ブラシ濃度］を40%にして凹凸を意識して消します。ベースの色と影の境目を［指先5］で伸ばしてファーの柔らかさを出します。メリハリがなくなったら再度、消しゴムで消してください。

ツール：［不透明水彩11］／［軟らかめ］／［指先5］

マントファー
R=170
G=172
B=184

ファー影
R=67
G=69
B=78



⓫新規レイヤーを作成し、ベースとなる色「服青1」で服部分をベタ塗りします。その後、新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングして「服青2」で服部分をベタ塗りします。どちらもツールは［塗りつぶし］ツールや［Gペン］などを使用します。塗った後に［消しゴム］ツール→［軟らかめ］の［ブラシ濃度］を40%にして、立体感と陰影を意識しながら（先ほど塗った「服青2」を）消していきます。

ツール：［塗りつぶし］／［Gペン］／［軟らかめ］

服青1
R=42
G=48
B=117

服青2
R=27
G=29
B=51

レイヤー名：青　レイヤー名：影

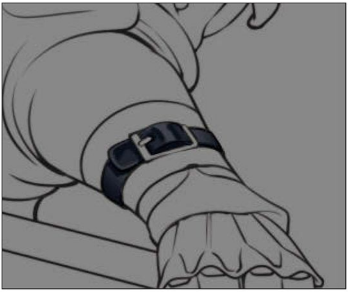


レイヤー名：影　レイヤー名：ライト

⓬さらに影を加筆していきます。［不透明水彩11］を使い「服青2」で皺を描きます。その後、新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングして［不透明水彩11］を使い「服青3」で明るい部分を描きます。

ツール：［不透明水彩11］

服青3
R=58
G=65
B=146



レイヤー名：ベルト　レイヤー名：1影　レイヤー名：2影

⓭腕のベルトは、まずベースとなるレイヤーに「ベルト1」を塗ります。次に新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。[不透明水彩11]で「ベルト2」をベタ塗りした後、[消しゴム]ツール→[軟らかめ]を[ブラシ濃度]を40%にして、立体感が出るように消します。続けて新規レイヤーを作成して下のレイヤーでクリッピングします。[不透明水彩11]を使い「ベルト2」を[ブラシ濃度]60%で薄く塗り、100%で濃い部分を塗ります。

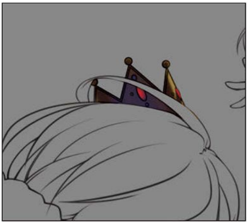
ツール：[不透明水彩11]／[軟らかめ]

ベルト1	ベルト2
R=67	R=20
G=69	G=23
B=77	B=33

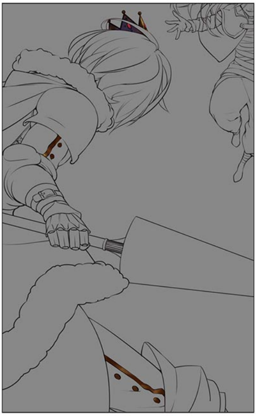
⓮次は王冠と服の金装飾を塗っていきます。ベースとなるレイヤーに「金色1」を塗りました。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。[不透明水彩11]を使い「金色2」で王冠の裏側を暗く塗ります。
服の金装飾は[不透明水彩11]を使い「金色3」をベタ塗りをした後に、[消しゴム]ツール→[軟らかめ]を使い[ブラシ濃度]を40%にして立体感が出るように消します。

ツール：[不透明水彩11]／[軟らかめ]

金色1	金色2	金色3
R=154	R=54	R=53
G=135	G=47	G=29
B=80	B=67	B=14









レイヤー名：金色　レイヤー名：影



レイヤー名：髪の毛　レイヤー名：1影



レイヤー名：1影



レイヤー名：2影

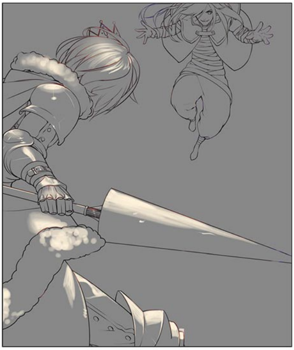
⑮次は髪を塗ります。ベースとなるレイヤーに「髪1」を塗りました。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。髪の影を入れるため［不透明水彩11］を使い「髪2」を円を意識して塗ります。さらに球体と髪の毛の流れを考えながら筋を描いていきます。
⑯はねている部分を［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で消します。
⑰新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。立体感と流れを意識して［不透明水彩11］を使い「髪3」で髪の流れを描いていきます。

ツール：［不透明水彩11］／［軟らかめ］

髪1
R=181
G=150
B=118

髪2
R=152
G=111
B=69

髪3
R=112
G=75
B=37



レイヤー名：ハイライト／［ハードライト］

⑱キャラクター全体に、外からの光を反射するような大きめのハイライトを描き足します。新規レイヤーを作成し、［不透明水彩11］で「全体ライト」を立体を意識しながら塗っていきます。少しぼかしたい所は［指先5］で伸ばします。レイヤーの合成モードを［ハードライト］にして、色をなじませました。

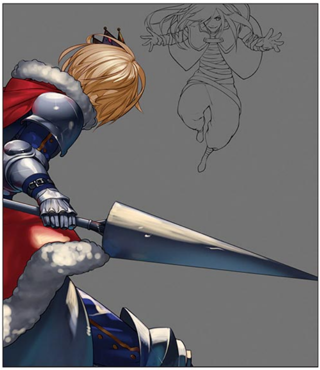
ツール：［不透明水彩11］／［指先5］

全体ライト
R=253
G=243
B=219

⑲鎧が周囲の色を反射するように描き込みを増やします。新規レイヤーを作成し、鎧周りの色をスポイトして［不透明水彩11］で塗ります。このままだと鏡面仕上げ（※）になってしまうのでレイヤーの不透明度を40%にします。

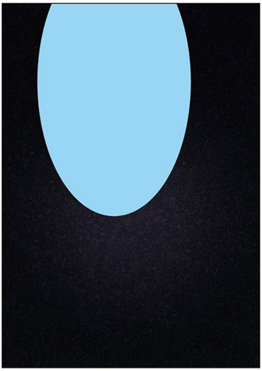
ツール：［不透明水彩11］

※鏡面仕上げ……金属表面に光沢を
　出すための特殊な加工法



レイヤー名：鎧描き込み／不透明度40%

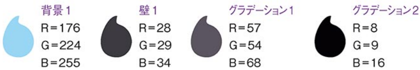
04 背景を描く

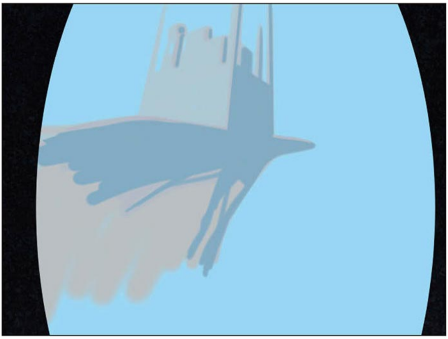


①レイヤー名：背景
②レイヤー名：壁
③レイヤー名：グラデ
④レイヤー名：影
⑤レイヤー名：漆喰汚し用／
［焼き込みカラー］／不透明度44％

❶室内とそこから見える背景を描いていきます。まずは暗い室内を描いていきます。
①新規レイヤーを作成し、空の色のベースになる「背景1」でベタ塗りします。ベタ塗りは［Alt+BackSpace］や［塗りつぶし］ツールで行います。
②新規レイヤーを作成し、「壁1」をベタ塗りします。事前に描いた背景の、ラフイラストに合わせて［選択範囲］ツール→［楕円選択］で消したい範囲を選択して［Delete］で削除します。
③新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。画面中央辺りから［グラデーション］ツール→［描画色から透明色］を使い「グラデーション1」をかけます。
④新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。画面上から中央に向かってまっすぐに［グラデーション］ツールを使い「グラデーション2」をかけます。
⑤［素材］パレットの［単色パターン］→［テクスチャ］→［漆喰］をキャンバスにドラッグ＆ドロップすると新規の漆喰レイヤーが作成されます。配置されたテクスチャを拡大して、壁の汚れを演出します。配置ができると四角い枠が中央に出ますので、四隅の点をドラッグして拡大してください。拡大が終了後、下のレイヤーでクリッピングします。レイヤーの合成モードを［焼き込みカラー］にして、不透明度を44%にしてなじませました。

ツール：［楕円選択］／［描画色から透明色］



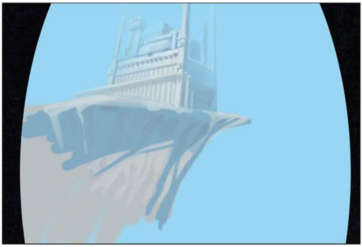


レイヤー名：形作り

❷新規レイヤー「形作り」を作成し、カスタムブラシの［不透明水彩11］を使い「形作り」で、外に見える建物の形を作ります。建物にできる明暗を「遠景1」「遠景2」を塗って描きます。

ツール：［不透明水彩11］




レイヤー名：描き込み

❸新規レイヤーを作成し、[不透明水彩 11] を使い「背景ハイライト 1」でハイライトを描きます。[ブラシ濃度] の数値を下げて細かい部分を描き込みます。同じく [不透明水彩 11] でハイライトの中に「背景影 1」で影を入れます。

ツール：[不透明水彩11]

背景ハイライト1
R=209
G=219
B=225

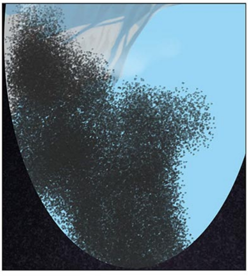
背景影1
R=127
G=145
B=165

❹遠くにあるものは、はっきりと描かない、塗らないことがポイントです。新規レイヤーを作成し、[不透明水彩 11] を使い「遠景 4」で城にかかる霞や雲を薄く乗せます。

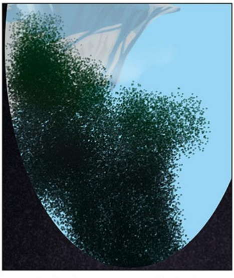
ツール：[不透明水彩11]

遠景4
R=235
G=242
B=246


レイヤー名：霞


レイヤー名：木

木1
R=46
G=46
B=47


レイヤー名：グラデーション1　レイヤー名：グラデーション2

グラデーション3
R=11
G=17
B=15

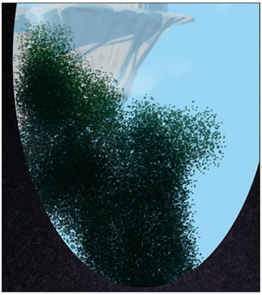
グラデーション4
R=9
G=35
B=7

❺城の手前に木を加えます。新規レイヤーを作成し、カスタムブラシの [不透明水彩 葉] を使い「木 1」を塗っていきます。少し隙間が空いている方がそれらしくなります。

ツール：[不透明水彩 葉]

❻木にグラデーションを加えます。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピング後、下から上に [グラデーション] ツールで「グラデーション 3」をかけます。さらにレイヤーを追加し、同じ要領で上から左下に向けて「グラデーション 4」をかけます。

ツール：[描画色から透明色]

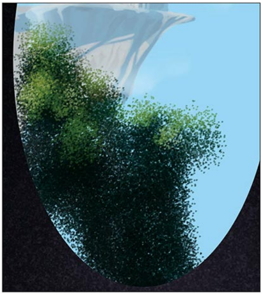


木2
R=8
G=21
B=19

レイヤー名：影

❼木に影を入れていきます。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。[不透明水彩 葉] で影をつけます。

ツール：[不透明水彩 葉]



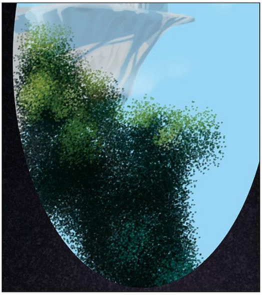
木3
R=56
G=82
B=10

木4
R=162
G=175
B=126

レイヤー名：ライト

❽木にハイライトを入れていきます。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。[不透明水彩 葉] で凹凸を意識して「木３」を塗ります。同じく「木４」で木の上部にハイライトを入れます。

ツール：[不透明水彩 葉]

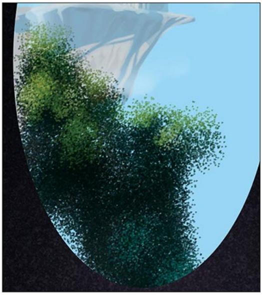


木5
R=41
G=110
B=100

レイヤー名：反射光／不透明度71％

❾木の下部にも色を加えます。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。[不透明水彩 葉] を使い「木５」を凹凸を意識して塗ります。色の濃さは不透明度を71%に下げて調整しました。

ツール：[不透明水彩 葉]



木6
R=176
G=224
B=255

レイヤー名：距離感用霞／[スクリーン]／不透明度5％

❿影に少し明るさを足します。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。[Alt+Backspace] などを使いレイヤーに「霞」をベタ塗りします。影の部分を塗りたいので、影以外を [消しゴム] ツール→ [軟らかめ] の [ブラシ濃度] を40%にして消します。レイヤーの合成モードを [スクリーン] にして不透明度を5%にして色をなじませます。

ツール：[軟らかめ]



レイヤー名：ガラス　レイヤー名：色

虹1	虹5
R=255	R=62
G=8	G=255
B=0	B=0

虹2	虹6
R=142	R=255
G=0	G=244
B=255	B=0

虹3	虹7
R=23	R=255
G=0	G=69
B=255	B=0

虹4	ガラス1
R=0	R=5
G=255	G=147
B=196	B=255

⓫割れたステンドグラスを描きます。新規レイヤーを作成し［Gペン］でベース色となる「ガラス1」を塗り、［消しゴム］ツール→［硬め］で割れたような形を作ります。その後、新たにレイヤーを作成し下のレイヤーでクリッピングし［図形］ツール→［直線］を使い「虹1～7」でガラスに色を入れます。

ツール：［Gペン］／［硬め］／［直線］



レイヤー名：模様

⓬ステンドグラスに絵柄を加えます。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。［Gペン］で「ガラス2～4」を塗ります。割れる前は女性が手を軽く上げているデザインとして塗っています。

ツール：［Gペン］

ガラス2	ガラス3	ガラス4
R=255	R=234	R=255
G=237	G=133	G=200
B=167	B=96	B=179



レイヤー名：飾り色

⓭ステンドグラスに線を加えます。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。スポイトで虹色を取り［図形］ツール→［直線］で形がダイヤ型になるように意識して入れました。

ツール：［直線］

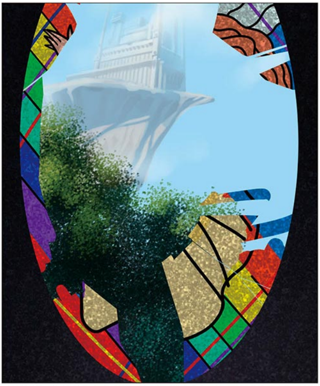


レイヤー名：黒枠

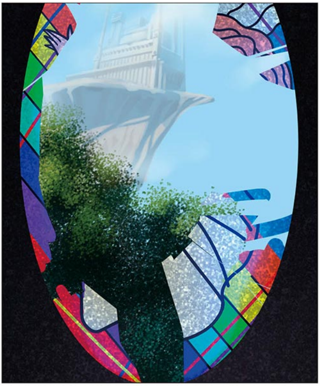
⓮ステンドグラスに境界線を入れます。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。［Gペン］を使い、飾り色以外のフチを黒色で描きます。

黒枠
R=0
G=0
B=0

ツール：［Gペン］



レイヤー名：漆喰汚し用／［焼き込み（リニア）］／不透明度44％



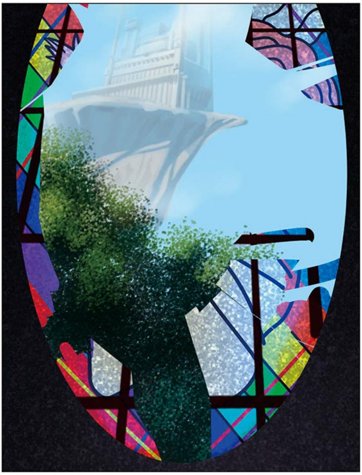
レイヤー名：ライト／［加算（発光）］

⑮ガラスのザラザラ感を加えていきます。手順❶で作成した「漆喰汚し用」レイヤーを複製します。「黒枠」レイヤーの上に移動して、下のレイヤーでクリッピングします。レイヤーの合成モードを［焼き込み（リニア）］に変更します。

⑯室内に雷のエフェクトを入れるので、青白い光をステンドグラスに加えていきます。新規レイヤーを作成しクリッピング、［不透明水彩 11］を使い「ガラス５」でステンドグラス全体を塗ります。合成モードは［加算（発光）］にします。

ツール：［不透明水彩11］

ガラス5
R=0
G=69
B=233

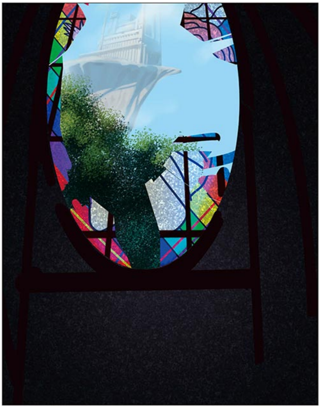


⑰ステンドグラスに木の枠を加えます。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。［図形］ツール→［直線］を使い、奥行きを意識して上にいくほど細くなるようにブラシのサイズを変更しながら描きます。

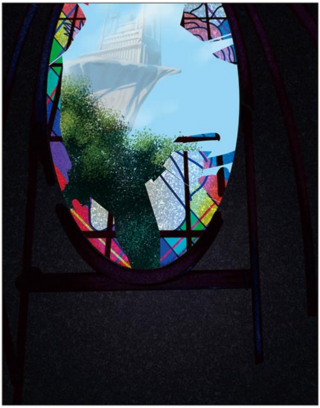
ツール：［直線］

ガラス6
R=21
G=1
B=1

レイヤー名：枠



レイヤー名：枠



レイヤー名：ライト

⑱次は室内をより詳細に描いていきます。新規レイヤーを作成し、[Gペン]を使い「木材1」で木の柱や木製サッシを描きます。

ツール：[Gペン]

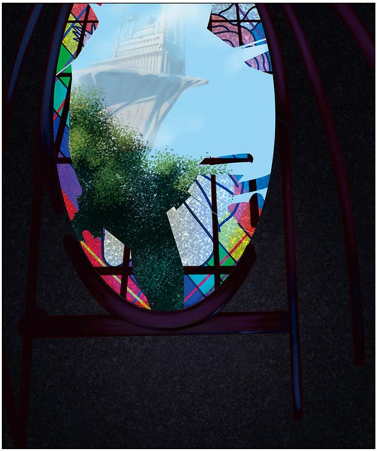
木材1
R=21
G=1
B=1

⑲室内にも雷の光が反射するので、木の柱にも少し青みを加えます。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。[不透明水彩11]を使って「木材2」「木材3」を塗り、[指先5]で色を伸ばします。

ツール：[不透明水彩11]／[指先5]

木材2
R=14
G=19
B=59

木材3
R=42
G=23
B=51



⑳木の柱にも質感を加えます。手順❶で作成した「漆喰汚し用」レイヤーを複製します。「ライト」レイヤーの上に移動して、下のレイヤーでクリッピングします。合成モードを[焼き込み（リニア）]に変更します。

レイヤー名：漆喰汚し用／[焼き込み（リニア）]／不透明度44%



レイヤー名：形



レイヤー名：影

㉑イラスト右下の瓦礫を描きます。新規レイヤーを作成し、[Gペン]と[消しゴム]ツール→[硬め]を使い「ガレキ1」を塗って形を作ります。

ツール：[Gペン]／[硬め]

ガレキ1
R=207
G=205
B=218

㉒新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。[Gペン]を使い「ガレキ2」で大きく影を入れて、さらに形を作ります。

ツール：[Gペン]

ガレキ2
R=43
G=42
B=51



レイヤー名：木

㉓壊れた木材を加えます。新規レイヤーを作成し、[Gペン]を使い「ガレキ3」「ガレキ4」で木材を塗ります。手前は明るい色、奥は暗い色で描きます。

ツール：[Gペン]

ガレキ3
R=95
G=49
B=47

ガレキ4
R=44
G=33
B=33



レイヤー名：描き込み

㉔集めた資料などを見ながら、木材や瓦礫の質感を高めます。新規レイヤーを作成し、スポイトで周りから色を取り[不透明水彩11]で塗り、[指先5]で描き込みます。
瓦礫の上の屋根に穴が開いており、そこから光が当たっているとイメージしているのでコントラストを強くしています。反射光はキャラと同じく青みのある暗い色を入れ、統一感を出しています。

ツール：[不透明水彩11]／[指先5]

05 魔術師を塗る



レイヤー名：ワインレッド　レイヤー名：陰影

❶質感よりも距離感と立体感を意識して大きく塗っていきます。細かく塗らないことで距離感を表現できます。まずはベースとなる色の「ワインレッド1」でキャラを塗ります。次に新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。[不透明水彩11]を使い「ワインレッド2」を塗り、カスタムブラシの[指先5]で描き込みます。影の中の明るい部分は[消しゴム]ツール→[軟らかめ]の[ブラシ濃度]を20〜40%で消して、[指先5]でなじませます。薄くなり過ぎたら再度塗りなじませます。

ツール：[不透明水彩11]／[指先5]／[軟らかめ]

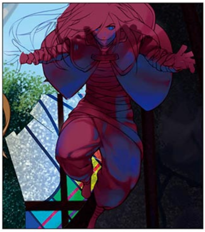
ワインレッド1
R=131
G=53
B=85

ワインレッド2
R=51
G=12
B=28

❷キャラに雷から出る光を加えます。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。[不透明水彩11]で「雷ライト」を明るい場所を塗り、[指先5]で伸ばして描き込みます。

ツール：[不透明水彩11]／[指先5]

雷ライト
R=27
G=43
B=154



レイヤー名：雷ライト



レイヤー名：肌　レイヤー名：陰影

❸肌の色を塗っていきます。まずはベースとなる色の「肌色1」でキャラを塗ります。次に新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。[不透明水彩11]と[指先5]を使い、立体を意識しながら「肌色2」で描き込みます。

ツール：[不透明水彩11]／[指先5]

肌色1
R=201
G=148
B=125

肌色2
R=125
G=73
B=50



レイヤー名：ベルト



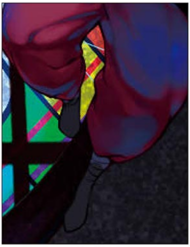
レイヤー名：陰影

❹体に巻き付いているベルトを描きます。まずはベースとなる色の「ベルト1」でベルトを塗ります。次に新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。巻きつけたベルトは[不透明水彩11]を使い、ベルトの立体感を意識して、暗くなる部分を「ベルト2」で塗っています。

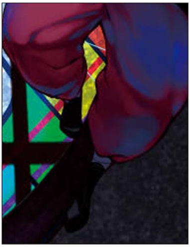
ツール：[不透明水彩11]

ベルト1
R=56
G=57
B=86

ベルト2
R=17
G=17
B=23



レイヤー名：ブーツと他の黒



レイヤー名：陰影

❺ブーツを描いていきます。まずはベースとなる色の「ブーツ１」でブーツを塗ります。次に新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。[不透明水彩１１]を使い、ブーツの立体感が出るように「ブーツ２」を塗っていきます。

ツール：[不透明水彩11]

ブーツ1
R=37
G=37
B=45

ブーツ2
R=3
G=3
B=4



レイヤー名：髪

❻次は髪を描きます。まずはベースとなる色の「魔術師髪１」で髪を塗りました。

ツール：[Gペン]／[塗りつぶし]

魔術師髪1
R=37
G=37
B=45



レイヤー名：影とライト

❼髪に陰影を入れて立体感を出します。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。髪の影を「魔術師髪２」で大きく塗ります。騎士でいれた髪の毛の筋は入れません。艶を意識すると髪らしくなります。
さらに「魔術師髪３」でハイライトを入れます。後頭部の部分のハイライトは青みのある色を入れています。

ツール：[不透明水彩11]

魔術師髪2
R=12
G=12
B=27

魔術師髪3
R=60
G=60
B=91

❽最後に瞳に色を入れます。まずはベースとなる色の「魔術師瞳１」で瞳を塗りました。次に新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。黒目は影をつけずに瞳孔と瞳の輪郭のみを[不透明水彩１１]を使い「魔術師瞳２」で塗ります。

ツール：[不透明水彩11]

魔術師瞳1
R=191
G=3
B=0

魔術師瞳2
R=84
G=1
B=0



レイヤー名：黒目



レイヤー名：瞳孔と枠

06 エフェクトを仕上げる



レイヤー名：基本／［加算（発光）］

❶ここからエフェクトをかけていきます。まず雷のベースとなる新規レイヤーを作成します。背景が暗いので黄色などの明るい色を使い、雷が広がっていくように［Gペン］で雷を描きます。その後、［塗りつぶし］ツールを使い、色を「エフェクト1」に変更しました。レイヤーの［合成モード］を［加算（発光）］に変更して雷が発光しているようにします。

ツール：［Gペン］／［塗りつぶし］

エフェクト1
R＝0
G＝38
B＝123

❷雷が発光している部分と騎士を照らしている光を描きます。新規レイヤーを作成し、［不透明水彩11］で「エフェクト2」を塗ります。はみ出した部分は［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で消します。レイヤーの合成モードを［加算（発光）］にして光らせます。

ツール：［不透明水彩11］／［軟らかめ］

エフェクト2
R＝1
G＝80
B＝255



レイヤー名：ライト／［加算（発光）］



レイヤー名：ハイライト／［覆い焼き（発光）］

❸雷にハイライトを加えます。新規レイヤーを作成し、［Gペン］で雷の青い色を出さないように、その内側を「ホワイト」で塗っていきます。このレイヤーを下のレイヤーでクリッピングしないのは、クリッピングしてしまうと、下のレイヤーの不透明度が白色に反映されてしまい水色になってしまうためです。線に強弱をつけながら、直線的にカクカクさせながら描いていくと良い雰囲気になります。最後にレイヤーの合成モードを［覆い焼き（発光）］に変更します。

ツール：［Gペン］

ホワイト
R＝255
G＝255
B＝255

❹騎士の上の天井に穴が開いていると設定しているので、天井から地面に向かって広がるように日差しを描きます。新規レイヤーを作成し、[Gペン] を使い「日光」を塗り、[消しゴム] ツール→ [軟らかめ] の [ブラシ濃度] を20〜40%にして消し、グラデーションを作ります。光の縁を濃く描くと、より光が差し込んでいるように見えます。レイヤーの合成モードは [加算(発光)] にしました。

ツール:[Gペン]/[軟らかめ]



日光
R=210
G=191
B=148



レイヤー名:日光/[加算(発光)]



レイヤー名:ライト2/[スクリーン]/不透明度30%

❺もう少し光を強くしたかったので新規レイヤーを作成し「ライト2」を [グラデーション] ツールの [形状] を [円] にして左上から右下へ少しかけます。レイヤーの合成モードは [スクリーン] にして不透明度を30%に調整しました。



ライト2
R=150
G=143
B=127



レイヤー名:チリ/[加算(発光)]

❻室内を舞うチリを描きます。まずは新規レイヤーを作成します。[Gペン] の [サブツール詳細] パレットを開き [間隔] を [固定] にして数値を [2000] にします。点を入れるように「チリ 1」で細かいチリやごみを舞わせます。日差しに近いチリはスポイトなどを使い、周囲の日差しの色を反映させてあげると、より効果的です。最後にレイヤーの合成モードは [加算(発光)] にしています。

ツール:[Gペン]



チリ1
R=255
G=255
B=255

❼雷の近くにあるチリの色を青くします。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。色を青くするため「チリ2」を[Alt+Back space]でベタ塗りします。左上の日光付近は消しゴムで消します。

チリ2
R=46
G=51
B=122



レイヤー名：ベタ塗り



レイヤー名：大きいチリ／[ハードライト]

❽画面の手前に少し大きめのチリを追加します。新規レイヤーを作成し、[不透明水彩11]を使い「チリ3」で形を意識せずさっと塗ります。レイヤーの合成モードは[ハードライト]にしています。

ツール：[不透明水彩11]

チリ3
R=255
G=255
B=255



❾追加した大きめのチリも色を青くします。新規レイヤーを作成し、下のレイヤーでクリッピングします。[不透明水彩11]を使い「チリ4～7」の4色を雷に近い場所から遠くに向かって色を濃く配色します。

ツール：[不透明水彩11]

チリ4	チリ5	チリ6	チリ7
R=208	R=87	R=46	R=0
G=255	G=255	G=51	G=69
B=255	B=255	B=122	B=223

レイヤー名：ベタ塗り

⑩雷が当たる瓦礫の周辺に細かいチリを追加します。まずは新規レイヤーを作成します。[Gペン]を選択し、[サブツール詳細]パレットを開き[散布効果]にチェックを入れます。粒子サイズを[1.9]、粒子密度と散布偏向を一番右に設定し、[ブラシサイズ]を[2000]まで上げます。設定を変更したブラシを使い、「チリ8」をガレキから放射上にグラデーションを描けるように塗ります。レイヤーの合成モードは[加算(発光)]にしています。次にもうひとつ新規レイヤーを作成し、[不透明水彩11]で「チリ9」を雷の青を邪魔しないようにイラストの右下に薄く塗ります。レイヤーの合成モードは[ハードライト]にしています。

ツール:[Gペン]/[不透明水彩11]

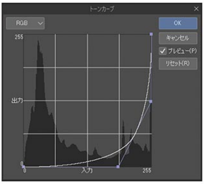
チリ8
R=0
G=255
B=255

チリ9
R=255
G=244
B=227



レイヤー名:埃、チリ/[加算(発光)]
レイヤー名:ライト/[ハードライト]

⑪イラスト全体にグロー効果をつけていきます。全てのレイヤーを複製し、複製したファイルを結合します。[編集]メニュー→[色調補正]→[トーンカーブ]を使い、左の画像の値にします。次に[フィルター]メニュー→[ぼかし]→[ガウスぼかし]の[ぼかす範囲]を[20]にして、合成モードを[スクリーン]、不透明度を65%にします。グロー効果を入れることで黄色いライトと雷のライトが綺麗に混ざりました。





レイヤー名:グロー効果/[スクリーン]/不透明度65%

⑫グロー効果のレイヤーを複製して、線画レイヤーにクリッピングします。合成モードを[加算]、不透明度を80%に調整して、線画の色トレスをします。次に[素材]パレットの[単色パターン]→[テクスチャ]→[漆喰]をキャンバスにドラッグ&ドロップして[レイヤープロパティ]→[効果]→[質感合成]をオンにします。合成モードを[スクリーン]にして、レイヤーの不透明度を9%にしました。手前のキャラが暗い印象だったので明るさを調節しました。今回は[漆喰]を使いましたが自分で作った画像等をエフェクトにするのも良いです。

※質感合成などの「CLIP STUDIO PAINT」専用の機能は、PSDなど他のソフトの形式で保存してしまうと消えてしまうので注意して下さい。

完成



レイヤー名:色トレース/[加算]/不透明度80%
レイヤー名:漆喰のコピー/[スクリーン]/不透明度9%

第3章
塗りのテクニック



塗りのテクニック

「塗りのテクニック」メイキングはCLIP STUDIO PAINT PRO Ver.1.10.6を使用して作成しています。

金属や石といった鉱物から、木や花といった植物、布といった様々な物質。イラストにおいて、それぞれに質感の異なるものに立体感を持たせるのは、塗りのテクニックです。ここでは、色の塗りによる効果的な表現方法をご紹介します。

01 色トレスについて

イラストの仕上げの段階になると、線画が浮いて目立つ場合があります。こうしたときは線の色を塗りに合わせて変えると絵に統一感がでます。この方法を色トレスといいます。絵に統一感がでるだけでなく、比較的簡単に透明感を持たせることもできる手法です。
「CLIP STUDIO PAINT」の機能を使って一気に色トレスをすると、大幅な時短にもなります。

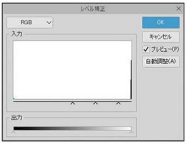


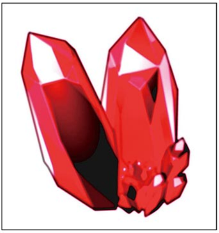
❶線画が真っ黒で悪目立ちするときは、線の色を塗りに合わせて調整すると絵になじみます。ただ、全ての線を手で塗り直すと大変なので「CLIP STUDIO PAINT」の機能を使って一気に調整します。
まず、[レイヤー]メニュー→[表示レイヤーのコピーを結合]し、結合したレイヤーを加工していきます。





❷コピーして結合したレイヤーを[フィルター]メニュー→[ぼかし]→[ガウスぼかし]でぼかします。





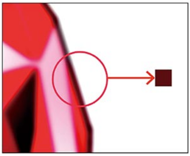
❸さらに[編集]メニュー→[色調補正]→[レベル補正]で色調を調整します。

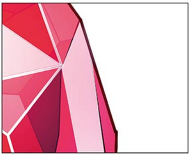


❹調整をした手順❸のレイヤーを線画のレイヤーの上へ移動し、[レイヤー] パレットの [下のレイヤーでクリッピング] を押すと線の色だけが変わります。

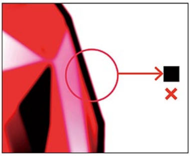
完成

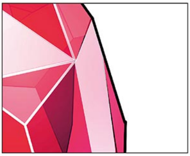
❺線を拡大すると焦げ茶色になっていて、絵になじんでいるのが分かります。





POINT !





[レベル補正] で濃くしすぎて真っ黒になると色トレスした意味がないので、濃くなりすぎないように注意しましょう。淡い絵であれば薄めに、暗い絵であれば濃くなるよう [レベル補正] で調整するのがポイントです。実際クリッピングしながら絵に合った濃度を選んでください。

POINT !

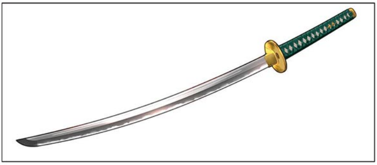




青い宝石の場合

この方法を使うと、様々な色が交じり合ったものでも簡単に線を塗りの色に合わせることができます。

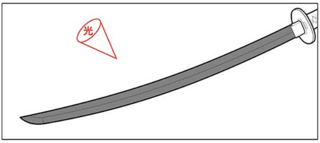
02 日本刀



日本刀を描く上で押さえるべきポイント

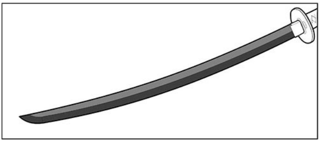
・砥がれて磨かれた刃の輝きを表現しましょう。
・刃や鍔などの光沢のあるパーツと、柄巻きや鮫皮など艶のないパーツとの違いをはっきりさせましょう。

刀身を塗る

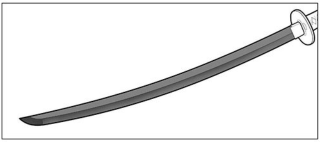


❶塗る前に光の方向を決めておきます。ベースのレイヤーに刃のベースとなる色を塗ります。

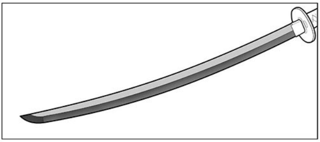
刃ベース
R=129
G=129
B=129



❷新規レイヤーを作成し、[乗算]モードに変更します。地と切先に刃のベースと同じ色を塗ります。

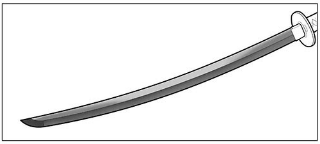


❸[消しゴム]ツール→[軟らかめ]で手順❷のレイヤーに塗った地と切先の下の方をふんわりと消します。

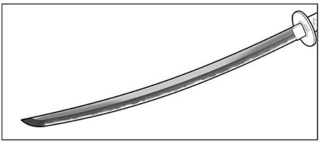


❹新規レイヤーを作成します。鎬地に「刃ハイライト」を塗っていきます。

刃ハイライト
R=200
G=200
B=200

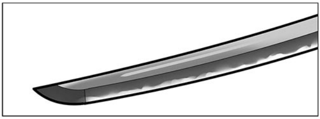


❺光の方向を考えながら[消しゴム]ツール→[軟らかめ]で、鎬地に塗ったハイライトをふんわりと消して調整します。

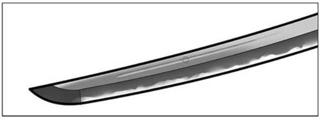


❻新規レイヤーを作成します。レイヤーを[覆い焼き(発光)]モードに変更し、刃のハイライトと同じ色で刃紋を描いていきます。

※日本刀の波紋の形は様々なので好みで仕上げてください。

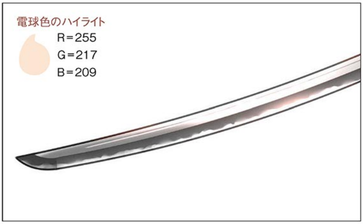


❼樋を描いていきます。新規レイヤーを作成し、刃のハイライトと同じ色で刀身に線を入れます。



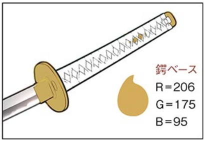
❽手順❼のレイヤーの［透明ピクセルをロック］して、上側に刃のベースと同じ色を塗り重ねると立体感が出ます。

※樋がないものや二本あるものなど様々なので、お好みで描いてください。

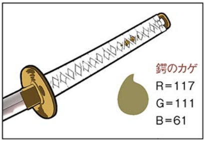


❾刃に輝きを追加します。室内の電球の光が反射するイメージで薄いオレンジ色の「電球色のハイライト」を選びました。新規レイヤーを作成し、光源の近くに［エアブラシ］ツール→［柔らか］で大きな輝きを入れました。レイヤーの合成モードを［覆い焼き（発光）］にして、刀身完成です。

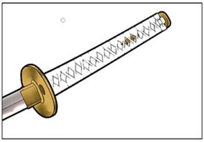
鍔を塗る



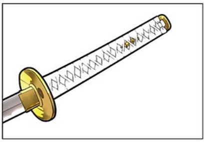
❶鍔を塗っていきます。まずはベースとなる色を塗ります。



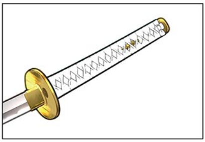
❷新規レイヤーを作成し、［乗算］モードに変更して影を入れます。影の色を光の方向を考えて塗ります。



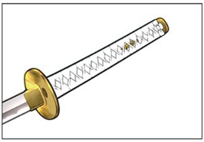
❸［色混ぜ］ツール→［ぼかし］などを使って滑らかにします。



❹細かいハイライトを入れます。新規レイヤーを作成し、［覆い焼き（発光）］モードに変更、鍔のベースと同じ色でハイライトを入れます。

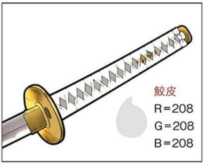


❺［色混ぜ］ツール→［ぼかし］などを使って滑らかにします。

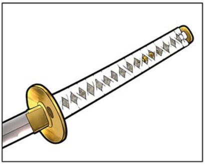


❻輝きすぎていたので、レイヤーの不透明度を52%に下げて完成です。

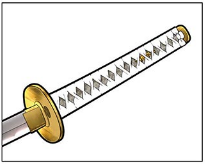
柄の鮫皮を塗る



❶柄の鮫皮を塗っていきます。まずはベースとなる色を塗ります。

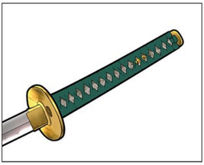


❷新規レイヤーを作成します。[乗算] モードに変更し、ベースと同じ色で点々とドットを打っていきます。



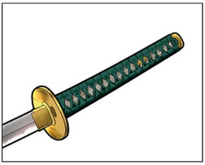
❸新規レイヤーを作成し、[乗算] モードに変更します。柄巻きとの際に影を入れます。

仕上げ

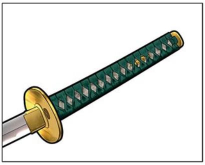


❶ベースに「柄巻き」を塗っていきます。

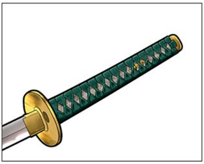
柄巻き
R=63
G=95
B=85



❷新規レイヤーを作成します。[乗算] モードに変更し、巻いている方向に合わせてベースと同じ色で影を入れます。

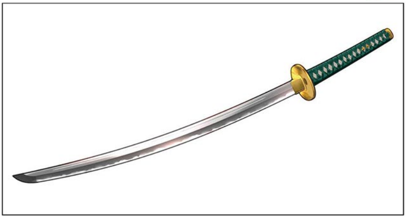


❸ [色混ぜ] ツール→ [ぼかし] などを使って滑らかにします。



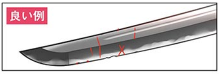
❹新規レイヤーを作成します。[スクリーン] モードに変更し、光源近くの縁にベースと同じ色でハイライトを入れます。

完成

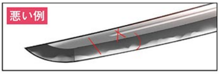


❺線の色トレス（P.170）をして完成です。

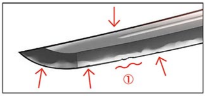
応用編① 刀身に傷を入れる



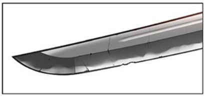
刀の傷は、打ち合ったときにどういう傷になるか考えて入れましょう。刃の中央にあるライン(鎬)が高いので、この部分で面の角度が変わります。



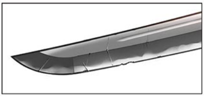
無理して傷をつけないように。また、刃に彫り込まれているへこみ(樋)も避けて傷を入れてましょう。曲線の傷を多用すると立体感が損なわれてしまいます。



❶刃を欠けさせました。シルエットを変えない程度に小さな欠けも追加します。

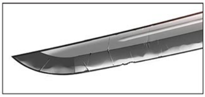


❷新規レイヤーを作成し、[乗算]モードに変更します。濃いグレーで削れた傷を描き込みます。濃いほど深い傷に見え、薄いほど浅く見えます。使用色は好みで調整してください。



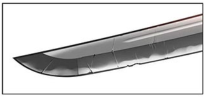
❸新規レイヤーを作成し、[スクリーン]モードに変更します。描き込んだ傷のすぐ横にハイライトを入れて凹凸を強調します。

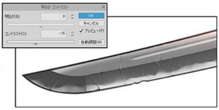
傷
R=83
G=83
B=83

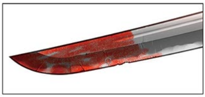


❹新規レイヤーを作成し、白色だけで傷を入れると擦れたような印象を出せます。

応用編② 錆を入れる



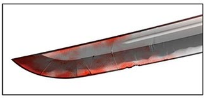




❶錆びている刃物がキラキラしているのはおかしいので、すべてのレイヤーを統合し、[編集]メニュー→[色調補正]→[明るさ・コントラスト]を使い、コントラストを下げてくすんだ印象にします。

錆び
R=179
G=74
B=57

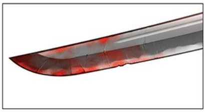
❷新規レイヤーを作成し、[乗算]モードに変更します。[筆]ツール→[厚塗り]→[ドライガッシュ]で錆を入れていきます。色は「錆び」を使用します。



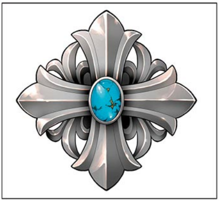
❸[消しゴム]ツール→[軟らかめ]で不要な部分を消します。さらに[筆]ツール→[水彩]→[水彩なじませ]でベースとなじませます。

❹新規レイヤーを作成し、[オーバーレイ]モードに変更します。明るくしたい場所に[筆]ツール→[厚塗り]→[ドライガッシュ]で錆を入れます。この手順を繰り返し錆を追加して濃淡を付けていきます。

完成



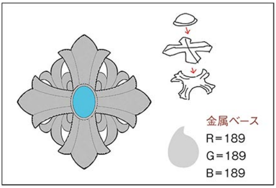
03 シルバーアクセサリー



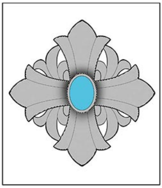
シルバーアクセサリーを描く上で押さえるべきポイント

- 金属の輝きと細かい凹凸を表現しましょう。
- グレーのみで描くと深みがなくなるので、周囲の状況を想定してハイライトにオレンジ色を入れて、アクセントとして使用します。

シルバーの部分を塗る

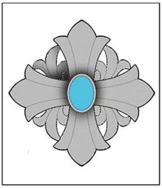


❶宝石→クロス→百合模様の三層に分けて塗ります。クロスと百合模様のシルバー部分に金属のベースとなるグレーで塗りつぶします。

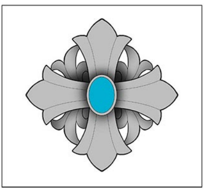


❷クロス部分の選択範囲を取ります。新規レイヤーを作成し［乗算］モードに変更します。［エアブラシ］ツール→［柔らか］で「金属影」をふんわりと着色します。

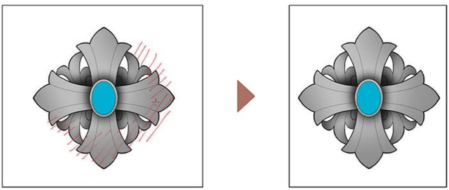
金属影
R=47
G=47
B=47



❸同じように一番下の百合模様の部分も範囲選択し着色します。奥にあるほど暗くなるように塗り重ねましょう。

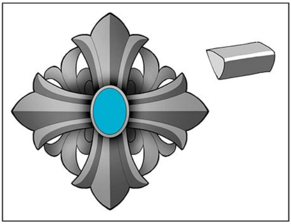


❹百合模様全体を塗りました。



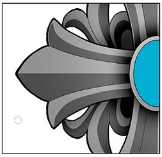
❺影を入れます。新規レイヤーを作成し［乗算］モードに変更します。光源の反対側（赤線の位置）に［エアブラシ］ツール→［柔らか］で影を入れます。大げさに影を入れると厚く見えるので軽めでOKです。

金属影
R=47
G=47
B=47

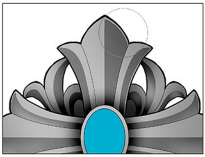


❻新規レイヤーを作成し［乗算］モードに変更します。［ペン］ツール→［Gペン］で細かな影を入れていきます。このモチーフは頂点のある緩やかな三角形の組み合わせでできています。光の方向を考えつつ影を乗せてください。

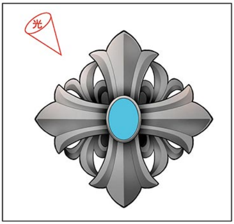
金属影
R=47
G=47
B=47



❼角が尖って鋭すぎるので［消しゴム］ツール→［硬め］でフチの部分や鋭角すぎるところを消します。

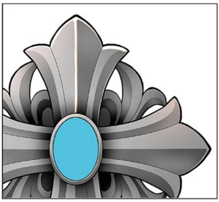
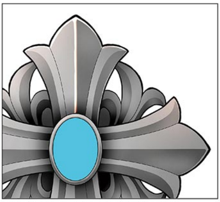
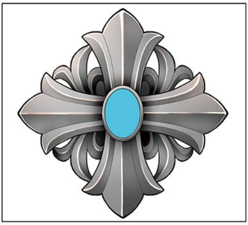


❽影に強弱がなくのっぺりした印象なので、［消しゴム］ツール→［軟らかめ］を使い光源と反対側をうっすらと消します。反射を意識しているので光源とは逆を消しました。

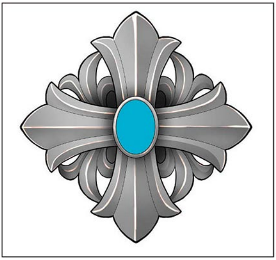


❾陰影を入れ終えたので、次は大きなハイライトを入れていきます。新規レイヤーを作成し［覆い焼き（発光）］モードに変更します。光源の方向に［エアブラシ］ツール→［柔らか］でふんわりと光を入れます。薄いオレンジ色の「金属ハイライト」を選びました。屋内の照明を反射しているイメージです。屋外であれば青色（空）や黄色（太陽）、屋内であれば照明の色を選ぶと自然になじみます。

金属ハイライト
R=240
G=186
B=160

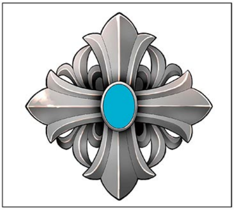




❿細かいハイライトを入れます。新規レイヤーを作成し［覆い焼き（発光）］モードに変更します。頂点やフチの部分にハイライトを塗っていきますが、このとき［ペン］ツールなどで、きっちり塗りすぎると全て白色になってしまいオレンジ色を選んだ意味がなくなるので、少し大きめに塗ってから、［消しゴム］ツールで余分なところを消すと、色ムラが出て光の色が感じられるようになります。



⑪更にハイライトを入れます。このモチーフは先に向かって薄くなっているので、その面の形にハイライトを入れると立体感が増します。

ハイライト
R=240
G=186
B=160



完成



⑫［色混ぜ］ツール→［ぼかし］を使い、ぼかしを追加して、シルバーアクセサリーのハンドメイドらしさを出します。さらに、カーブの部分などの光が反射するところに、追加でハイライトを入れていきます。

⑬同様の手順で全体にハイライトを塗れば、シルバーの部分の完成です。

ターコイズの部分を塗る



ターコイズベース
R=27
G=221
B=255





❶「ターコイズベース」で塗りつぶし、黒色で点々と模様を入れます。偏らせると自然な印象になります。

❷それぞれの点を繋いで網目のようにします。

❸［色混ぜ］ツール→［ぼかし］や［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使って柄を整えました。





❹黒い柄の中に金色を混ぜます（色が入ってない石もあるのでお好みで大丈夫です）。

ターコイズ金色 1
R=255
G=170
B=67



ターコイズ影
R=35
G=151
B=171

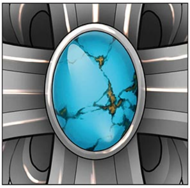
❺新規レイヤーを作成し［乗算］モードに変更します。［エアブラシ］ツール→［柔らか］でターコイズとシルバーの間に影を入れます。



❻新規レイヤーを作成し、［ペン］ツール→［Gペン］で白の大きなハイライトを入れます。



❼［色混ぜ］ツール→［ぼかし］で中心近くをぼかします。



❽レイヤーの不透明度を60%に調整し、透明感を出します。



❾更にハイライトを入れていきます。新規レイヤーを作成し、［覆い焼き（発光）］モードにします。［Gペン］で「ターコイズ金色」を使い、点々とハイライトを入れます。

ターコイズ金色
R=240
G=186
B=160

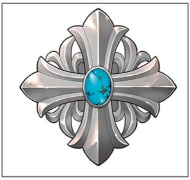


❿手順❾で入れたハイライトの中心近くを［色混ぜ］ツール→［ぼかし］でぼかします。さらに[フィルター]メニュー→[ぼかし]→[ガウスぼかし]をかけて全体をぼかします。

完成



応用編



燻し加工（手順❷〜❹）の工程を飛ばすとジュエリーのような綺麗なシルバーになります。



燻し加工をもっと強く入れるとよりハンドメイドっぽい風合いになります。

04　ゴールドアクセサリー

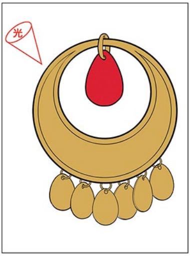


ゴールドアクセサリーを描く上で押さえるべきポイント

・シルバーと変わって、ゴールドでは平面のみでできているモチーフを選びました。平たいパーツに見えるよう、ハイライトとカゲの入れ方を意識しましょう。

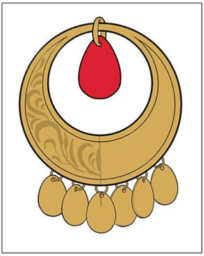
・こちらもイエロー系のみで描くと深みがなくなるので、周囲の状況を想定してハイライトにオレンジ色をアクセントとして使用します。

ゴールドの部分を塗る



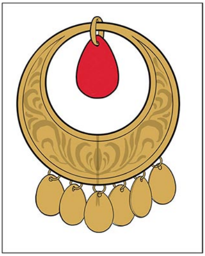
❶塗る前に光の方向を決めておきます。まずは、「金属ベース」を塗ります。

金属ベース
R=206
G=175
B=95

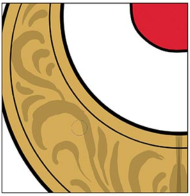


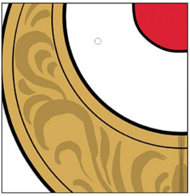
❷柄を入れます。新規レイヤーを作成し、「金属ベース暗色」を使いフリーハンドで唐草模様の下描きを入れていきます。

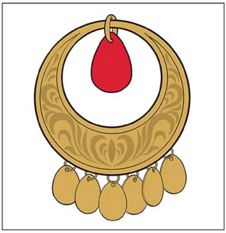
金属ベース暗色
R=183
G=154
B=78



❸手順❷のレイヤーを複製し、[編集] メニュー→ [変形] → [左右反転] を選び、逆側に貼り込んで下描きは完成です。







❹柄の細かな部分を修正して整えます。



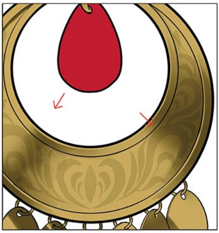
❺影を入れます。新規レイヤーを作成し［乗算］モードに変更します。「金属影」で影を入れていきます。曲線の影を入れると球状のデザインに見えるので平たいパーツに見えるように直線を意識しましょう。



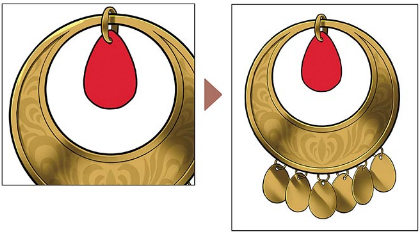
金属影
R=116
G=111
B=60



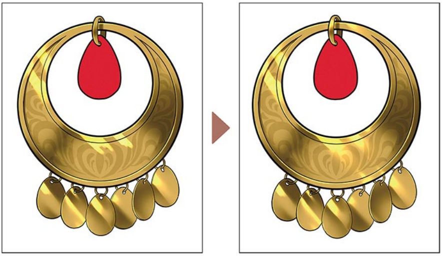
❻［消しゴム］ツール→［軟らかめ］、［色混ぜ］ツール→［ぼかし］を使って手順❺で塗った影のフチを滑らかにします。



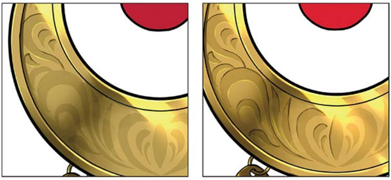
❼赤い矢印部分の金属の輪郭を［消しゴム］ツール→［硬め］でシャープに消します。



❽細かいハイライトを入れます。新規レイヤーを作成し、［覆い焼き（発光）］モードに変更します。使用色はベースを塗るのに使った「金属ベース」です。頂点やフチの部分にハイライトを入れます。このとき［ペン］ツールなどできっちり塗りすぎると白くなってしまうので、はみ出すように塗り、［消しゴム］ツールで余分なところを消すと色ムラが出て、光の色が感じられるようになります。



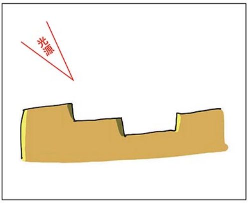
❾新規レイヤーを作成し、[覆い焼き(発光)]モードに変更します。「金属ベース」で大きなハイライトを入れます。これも曲線で入れると球状のデザインに見えてしまうので、光源からまっすぐに光が降り注いでいるイメージで直線を意識しましょう。その後、[消しゴム]ツール→[軟らかめ]や[色混ぜ]ツール→[ぼかし]使って滑らかにします。





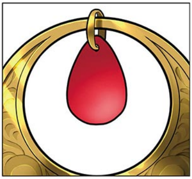
❿模様のレイヤーの[透明ピクセルをロック]して凹凸を描き込みます。色はイラストの明るい部分と暗い部分をスポイトしてください。これでゴールド部分が完成です。

POINT !



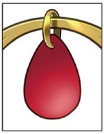
凹んでいる模様なので、光源に向いている面を明るく、光源に背を向けている面を暗く塗ってください。

宝石を塗る

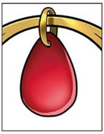


❶まずは「宝石グラデーション中間色」で全体を塗りつぶします。透明なもの（宝石、氷、水滴）は光源と逆側が明るくなる性質があるので、[エアブラシ]ツール→[柔らか]を使い光源に近いところを「宝石グラデーション暗色」で暗くし、光源から遠い場所を「宝石グラデーション明色」で明るく塗ります。ここでは光源は左上としています。

宝石グラデーション中間色	宝石グラデーション暗色	宝石グラデーション明色
R=208	R=151	R=255
G=23	G=6	G=116
B=49	B=45	B=120

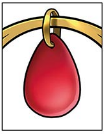


❷新規レイヤーを作成、[乗算]モードに変更して、[エアブラシ]ツール→[柔らか]で「宝石グラデーション暗色」を塗ります。このときも光源に近い方に影を多めに入れます。



❸反射光を入れます。新規レイヤー「反射光」を作成し[スクリーン]モードに変更します。「ハイライト」で光源と逆側に反射を描き込みます。

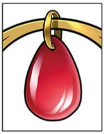
ハイライト
R=237
G=124
B=127



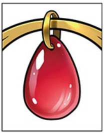
❹[色混ぜ]ツール→[ぼかし]でハイライトをなじませます。



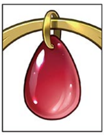
❺新規レイヤーを作成し、映り込みを描き込みます。映り込みの色は周囲にあるものに合わせて変更すると自然です（屋外であれば空の色など）。



❻[色混ぜ]ツール→[ぼかし]で映り込みの色をなじませます。



❼さらにハイライトを入れます。新規レイヤーを作成し、[覆い焼き（発光）]モードに変更します。ここまでは光源から遠い方を明るくしていましたが、表面に光が反射して輝くハイライトは光源近くに入ります。また、光るものは一つではない（室内の照明など）ので小さくいくつか点々と光らせました。



❽[色混ぜ]ツール→[ぼかし]で下半分にぼかしをかけて輝いている感を強くします。

完成



❾着色が完了しました。線の色トレス（P.170）をして完成です。

05 氷、水晶、宝石

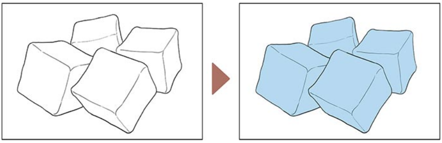


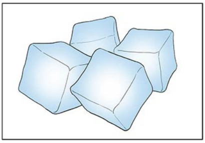
氷、水晶、宝石を描く上で押さえるべきポイント

すべて透明で奥が透けて見える物ですが、それぞれの特徴を考えて描き分けましょう。

・氷は角が丸く柔らかさを出して鉱物と描き分ける、溶けかけた表現をしましょう。
・水晶は整えすぎない、鉱物の硬さ、自然物らしい不揃い感をだしましょう。
・人工物らしい整ったカットや無機質さ、キラキラした強い光の反射を意識しましょう。

氷を描く

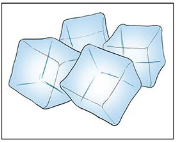


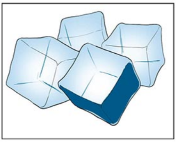


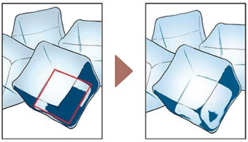
❶氷を描く際は、奥が透けてる透明感を意識しましょう。また、角の丸さで鉱物と差別化を図ります。さらに、溶けていくものなので不揃いな感じや、ラフさを残しましょう。まずは「氷ベース」を塗っていきます。

氷ベース
R= 195
G= 221
B= 245

❷［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で中央を消します。





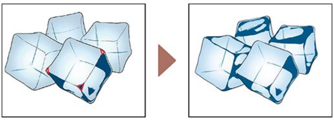


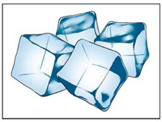
❸新規レイヤーを作成し、［乗算］モードに変更します。氷の立体感のアタリ線を入れておきます。

❹新規レイヤーを作成し、「氷カゲ」で手前にある面を塗ります。

氷カゲ
R= 15
G=94
B= 141

❺一番奥にある面が透けて見えているように消しゴムで消します（かっちりしすぎないように、ラフな感じを残す）。

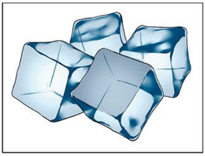


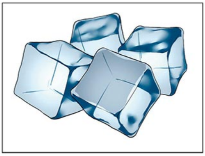


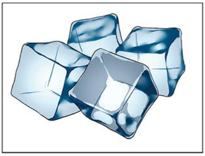
❻尖りすぎないよう三角形に角を潰すイメージで、影を塗り進めます。

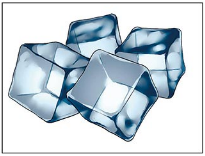
❼［色混ぜ］ツール→［ぼかし］でなじませると、溶け始めているような印象になります。

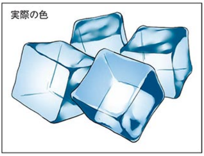
※見やすいように濃い色を使っています。



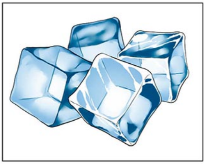


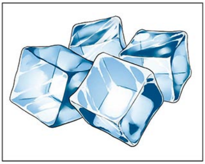


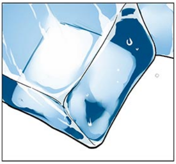




❽新規レイヤーを作成し、[乗算] モードに変更します。ベースで使った色で影を追加します。ベタ塗りしてからフチを消し、角の丸さを表現します。面と面の接している部分を消して、凹凸がある場合は影をぼかして陰影を入れます。



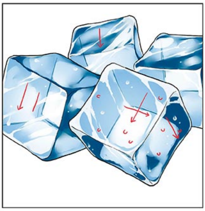




❾新規レイヤーを作成し、不透明度を85%にします。「ハイライト色」で表面の照り返しを入れます。手前側にある面にだけ入れる事で前後感をわかりやすくします。

ハイライト色
R=255
G=255
B=255

❿新規レイヤー「水滴」を作成し、「ハイライト色」で水滴を描きます。ひらがなの「し」の形を描いて中を [色混ぜ] ツール→[ぼかし] でぼかします。





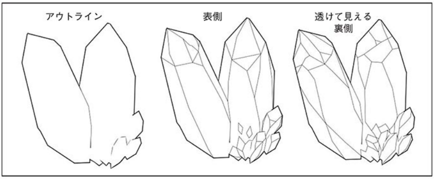
⓫水滴は重力を考えて、それぞれの面で流れ落ちていく方向に加えていきます。

⓬線の色トレス（P.170）をして完成です。

完成

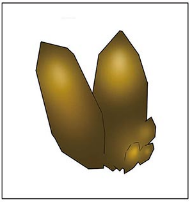


水晶を描く

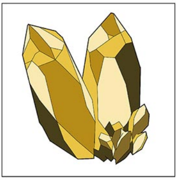


❶クリスタルを描く際のポイントは、奥が透けている透明感、鉱物の硬さ、自然物らしい不揃い感です。これらを意識しながら、「アウトライン」レイヤー、「表側」レイヤー、「透けて見える裏側」レイヤーの線画３枚を使って描いていきます。

❷新規レイヤーを作成し、「黄色ベース」で塗りつぶした後、[エアブラシ] ツール→ [柔らか] で中央に明るい色を入れます。鉱物の中で複雑に光が反射するので内部の光は光源を意識する必要はないです。明るい色はカラーサークルの外側から選ぶと鮮やかで濁りのない色になります。



ベース
R= 76
G=63
B=21



❸手順❷のレイヤーの上に線画の「透けて見える裏側」レイヤーを置いて、下記の６色をランダムに塗ります。

黄色グラデーション明色１
R= 255
G=237
B=178

黄色グラデーション明色２
R=255
G=224
B=124

黄色グラデーション中間色１
R= 244
G=201
B=66

黄色グラデーション中間色２
R=188
G=143
B=0

黄色グラデーション濃色１
R=139
G=109
B=13

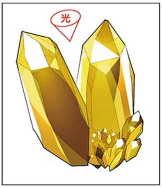
ベース
R= 76
G=63
B=21



❹レイヤーの合成モードを [スクリーン] に変更して不透明度を60%にします。



❺「透けて見える裏側」レイヤーの上に「表側」レイヤーを置き、手順❸の６色をランダムに塗ります。合成モードを[オーバーレイ] に変更します。

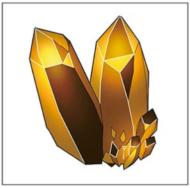


ハイライト色
R=255
G=255
B=255

❻新規レイヤーを作成し、「ハイライト色」で光を塗ります。内部は光源を無視していましたが、表面の反射は光源の位置を意識して同じ方向の面を光らせます。



❼［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で光源から遠い部分をふんわり消してなじませます。



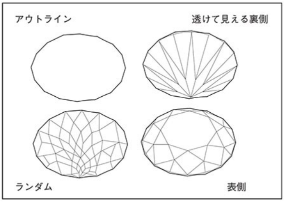
※白い線が見えにくいので「透けて見える裏側」レイヤーと手順❻のレイヤーを非表示にしています。

❽新規レイヤーを作成し、白色で表の線画をなぞるようにラインを入れ、角を光らせます。その後［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で線の終わりをふんわりと消しなじませます。最後に線の色トレス(P.170)をして完成です。

完成

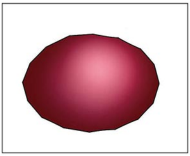


宝石を描く



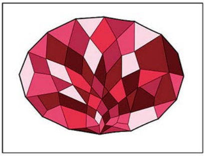
❶カットされた宝石を描く際のポイントは、奥が透けてる透明感、人工物らしい整ったカット、宝石のキラキラした感じです。これらを意識しながら、「アウトライン」レイヤー、「表側」レイヤー、「透けて見える裏側」レイヤー、「ランダム」レイヤーの線画４枚を使って描いていきます。「表側」レイヤー、「透けて見える裏側」レイヤーは宝石のカット図をそのまま描いています。「ランダム」レイヤーはランダムで細く線を入れています。

❷新規レイヤーを作成し、「ベース」で塗りつぶした後、［エアブラシ］ツール→［柔らか］で中央に「赤グラデーション淡色１」を入れ明るくします。鉱物の中で複雑に光が反射するので内部の光は光源を意識する必要はないです。色選びは水晶と同様に、カラーサークルの外側から選ぶと良いです。



ベース
R=83
G=0
B=21

赤グラデーション淡色１
R=255
G=222
B=231



❸「ランダム」レイヤーに色を塗ります。下記５色を使用し、ランダムに塗りつぶします。

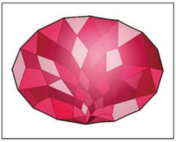
赤グラデーション淡色１
R=255
G=222
B=231

赤グラデーション淡色２
R=255
G=139
B=170

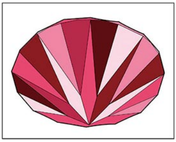
赤グラデーション中間色１
R=255
G=65
B=115

赤グラデーション中間色２
R=169
G=43
B=76

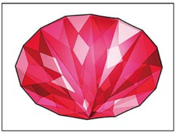
赤グラデーション濃色１
R=122
G=0
B=32



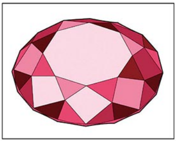
❹色を塗った「ランダム」レイヤーを手順❷のベースとなるレイヤーの上に移動させて［スクリーン］モードに変更、不透明度を74%にします。



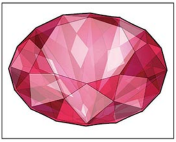
❺「透けて見える裏側」レイヤーも同じようにランダムに塗りつぶします。



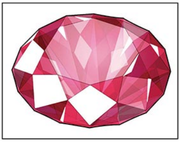
❻「透けて見える裏側」レイヤーを「ランダム」レイヤーの上に移動させて［オーバーレイ］モードに変更します。不透明度を70%にします。



❼「表側」レイヤーもランダムに塗りつぶします。



❽「表側レイヤー」を「透けて見える裏側」レイヤーの上に移動させて、レイヤーの不透明度を54%に下げます。



❾新規レイヤーを作成し、「ハイライト色」を入れます。内部は光源を無視していましたが、表面の反射は光源の位置を意識して同じ方向の面を光らせます。ここでは光源は左下としています。

ハイライト色
R=255
G=255
B=255



❿光源から遠い場所を、［消しゴム］ツール→［軟らかめ］でふんわりと消します。



⓫新規レイヤーを作成し、白色で表の線画をなぞるようにラインを入れます。角が光っているように入れるのがポイントです。



⓬［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で線の終わりをふんわりと消して、なじませます。

完成



⓭線の色トレス（P.170）をして完成！

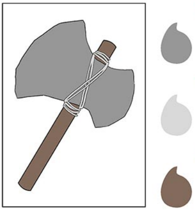
06 石の斧



石の斧を描く上で押さえるべきポイント

- 石の持つ荒々しさ、ラフさ、削り取って作られた印象になるように、面を意識して塗りましょう。
- ぼかしやエアブラシを多用すると硬さが出ないので使用は最小限にしましょう。

石の部分を描く

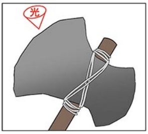


石
R=150
G=150
B=150

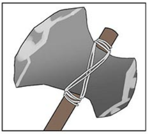
紐
R=215
G=215
B=215

持ち手
R=125
G=108
B=94

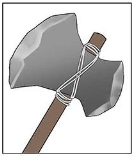
❶それぞれベースを分けて「石」、「紐」、「持ち手」を塗ります。



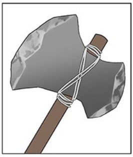
❷新規レイヤーを作成し、[乗算]モードに変更します。光源と反対側に、石のベースと同じ色を使い[エアブラシ]ツール→[柔らか]でふんわりとした大きな影を入れます。



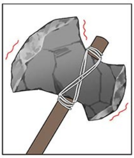
❸新規レイヤーを作成し、[スクリーン]モードに変更します。石のベースと同じ色を使って削られた石の部分を明るくします。わざとムラになるように塗ります。



❹[色混ぜ]ツール→[ぼかし]を使って色をなじませます。



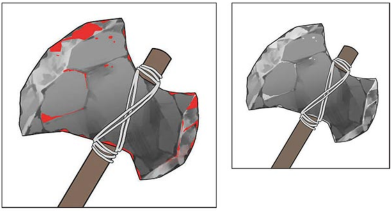
❺新規レイヤーを作成し、石の部分から色をスポイトして点々と色を塗っていきます。石を削り、刃にしていることを意識して面になるように気を付けます。

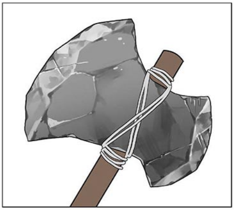


❻新規レイヤーを作成し、[乗算]モードに変更します。同じように全体に凹凸を入れていきます。金属の刃物と違って薄くなっているフチの部分は欠けやすいので影を入れます（赤波線の箇所）。



❼[色混ぜ]ツール→[ぼかし]を使って影をなじませます。

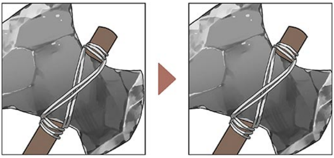




❽新規レイヤーを作成し、[スクリーン] モードに変更します。上記画像の赤い部分に、石のベースと同じ色を使ってハイライトを入れます。硬い素材に見えるように、[ペン] ツール→ [Gペン] などのエッジの固いペンを使い、強めに入れます。

❾お好みで傷を入れます（傷の入れ方はP.172の「日本刀」を参照してください）。石でできた刃の部分が完成となります。

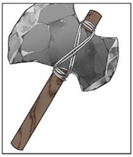
石以外の部分を塗る



❶紐を塗っていきます。紐のベースレイヤーの上に新規レイヤーを作成、[乗算] モードに変更します。光源を考えつつ紐のベースと同じ色で影を入れます。さらに新規レイヤーを作成、白色でハイライトを入れます。



❷持ち手のベースレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、[乗算] モードに変更します。持ち手のベースと同じ色を使い木目を描き込んでいきますが、まずはざっくりと描きます。



❸ [色混ぜ] ツール→ [ぼかし] を使って色をなじませます。消え過ぎた部分は再度描き込みます。



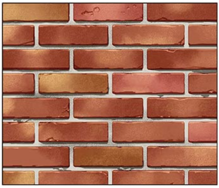
❹新規レイヤーを作成し、[スクリーン] モードに変更します。「持ち手ハイライト」を使用し、円柱の一番光源に近い部分に縦線のハイライトを入れます。[エアブラシ] ツール→ [柔らか] を使い、ハイライトを柔らかく入れます。線の色トレス（P.170）をして完成です。

持ち手ハイライト
R=164
G=113
B=70

完成



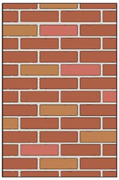
07 レンガの壁



レンガの壁を描く上で押さえるべきポイント

- レンガは意外と柔らかいので、割れやカケを意識しましょう。
- 角をしっかり描きすぎるとタイルなど違う材質に見えるので注意しましょう。

レンガを塗る



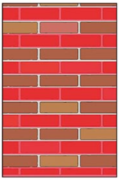
❶ベースになるレイヤーに下地の色になる「レンガベース」を全体に塗ります。次に新規レイヤーを作成し、レンガの継ぎ目となる目地の部分を「目地ベース」で塗ります。レンガ全てに同じ色を使うと綺麗すぎるので、「レンガ色ムラ１」「レンガ色ムラ２」をランダムに塗ります。

レンガベース
R=162
G=99
B=75

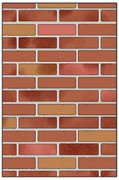
目地ベース
R=217
G=216
B=206

レンガ色ムラ1
R=178
G=132
B=85

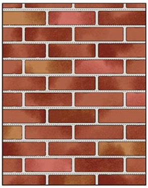
レンガ色ムラ2
R=189
G=116
B=102



❷レンガは一つ一つ色が違ったり焼きムラがありますが、一つずつ塗り込むのは大変なので一列ごとに色ムラを付けていきます。[選択範囲] ツール→ [長方形選択] を使い、選択範囲を指定します（見やすいように赤色で塗りつぶしています）。

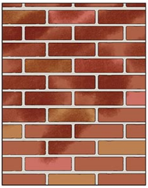


❸新規レイヤーを作成し、[乗算] モードに変更します。「レンガ色ムラ２」を使い、[筆] サブツール→ [厚塗り] → [ドライガッシュ] でレンガを焼いたときにできた色ムラを表現します。

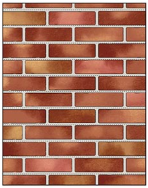


❹選択範囲をずらして、もう一度同じように色ムラを付けていきます。

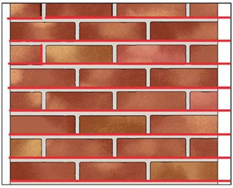
POINT !



選択範囲を作らず一気に色ムラを付けると、柄が繋がってしまい不自然になるのでNGです。

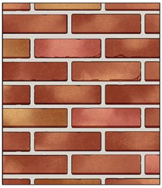


❺新規レイヤーを作成し、[スクリーン] モードに変更します。「レンガ色ムラ２」を使用して、同じように横一列ごとに色ムラを付けていきます。

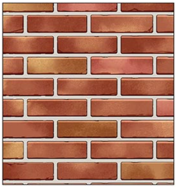


❻新規レイヤーを作成し、[乗算]モードに変更します。まずは大雑把に「レンガ色ムラ１」を使用し[図形]ツール→[直接描画]→[直線]を使用し、全て横に直線の影を入れます。

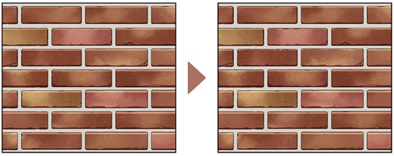
※わかりやすく赤線にしています。



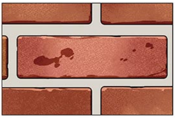
❼[消しゴム]ツール→[硬め]を使って直線のラインを削り、ペンで足りない部分を描き足し、影を入れました。



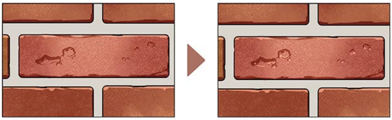
❽ハイライトを入れます。新規レイヤーを作成し、[スクリーン]モードに変更します。これも同じように[図形]ツール→[直接描画]→[直線]を使用し「レンガ色ムラ２」で横に直線のハイライトを入れます。



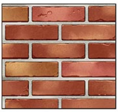
❾消しゴムとペンで削ったり描き足したりして、ランダムなハイライトに整えます。



❿表面の傷や削れた部分を描き足します。新規レイヤーを作成し、[乗算]モードに変更します。「レンガ色ムラ２」を塗り、抉れたような傷を入れます。



⓫光源を考え、光の当たる部分を消しゴムで消します。新規レイヤーを作成し、[スクリーン]モードに変更します。「レンガ色ムラ２」を使用して、逆のフチにハイライトを入れると抉れているような傷に見えます。他にも細かく傷を入れてレンガ部分は完成です。



目地影

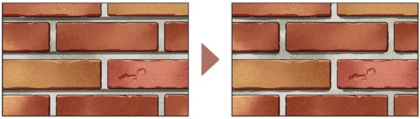


R＝133
G＝129
B＝122

⓬目地を塗ります。目地レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、[乗算]モードに変更します。「目地影」を使用し、[筆]ツール→[厚塗り]→[ドライガッシュ]で汚れを入れます。



⓭レンガが出っ張っているので目地に影が落ちます。新規レイヤーを作成し、[乗算]モードに変更します。[図形]ツール→[直接描画]→[直線]を使い「目地影」で横に直線の影を入れます。

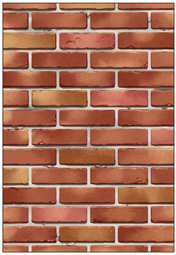


❹不要な部分を［消しゴム］ツール→［硬め］で削ります。



❺目地はレンガより柔らかく、大きくかけていることが多いので、ひび割れなども入れていきます。

完成

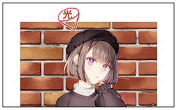


❻線の色トレス（P.170）をして完成です。

キャラクターとなじませる



❶せっかく丁寧にレンガの壁を描きましたが、キャラクターと合わせたときになじまないと台無しになってしまうので調整してみましょう。レンガの背景にキャラクターを乗せてみましたが、あまりなじんでいません。レンガには規格があるので3〜4段で人間の頭と同じくらいにすると見慣れた比率になります。この絵では3.5列とキャラクターの頭部の長さを同じにしました。



❷光の方向、時間帯、天気などを決めます。この絵では、斜め上から秋の柔らかい午後の太陽光をイメージしています。





影
R=116
G=93
B=131

❸背景となる壁のレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、［スクリーン］モードに変更します。太陽のある方を明るくするために、［エアブラシ］ツール→［柔らか］で左上に白色をふんわりと乗せます。

❹新規レイヤーを作成し、［乗算］に変更します。太陽から遠い部分に影を入れます。色は「影」を使用し［エアブラシ］ツール→［柔らか］で右下をふんわりと暗くしました。





❺スカートのチェック模様とレンガ柄がどちらも格子なので、壁の印象を薄めます。新規レイヤーを作成し、影を入れた部分のレンガをさらに暗くなるように「影」で塗りつぶします。レイヤーの不透明度で、どの程度暗くするか調整してください。反対側（人物の左側）も「塗りつぶし用」の赤茶で塗りつぶします。レンガの格子の主張が弱くなりました。

塗りつぶし用
R=128
G=64
B=45



❻人物の落ち影を入れます。新規レイヤーを作成し、[乗算] モードに変更します。太陽の位置を考えて壁に影を落とします。真夏ならはっきりした影の方が良いのですが、イメージが秋なので、次の手順で影を弱めます。





❼ [ガウスぼかし] で影の輪郭をふんわりさせます。さらに [消しゴム] ツール→ [軟らかめ] で壁と影の際を消して、なじませます。





❽更に壁とキャラクターをなじませるために、同じ色でイラスト全体にハイライトを入れます。キャラと壁のレイヤーよりも上に新規レイヤーを作成します。合成モードを [加算（発光）] にして、不透明度を20%に調整しました。レンガの縁、髪の毛、肩などに光を追加します。

全体のハイライト
R=238
G=187
B= 169





❾スカートや太腿にもハイライトを追加します。

❿壁の右下が暗いのにキャラクターは明るいままなので、少しだけ影を追加します。新規レイヤーを作成し、[乗算] モードに変更します。色は「影」を使用し [エアブラシ] ツール→ [柔らか] でふんわりと暗くしました。
壁の前にキャラクターを立たせただけの場合と比べると、壁の印象が弱くなりキャラクターが目立つようになったと思います。また、光の方向も合ったので自然になじみました。

完成



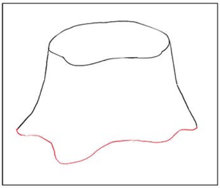
08 切り株



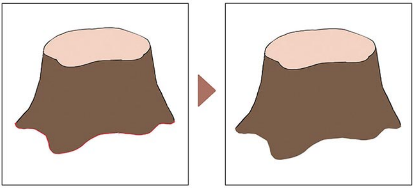
切り株を描く上で押さえるべきポイント

・自然の物なので形に均一感を持たせず、ラフさを意識しましょう。
・アナログ感のあるブラシを使用するとなじませやすいです。

樹皮を塗る

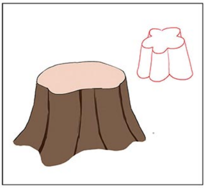


❶線画を用意します。

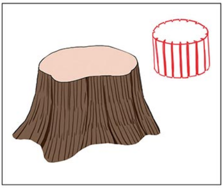


❷地面に接している部分は、線があると不自然なのでベースの色を塗った後は削除します。

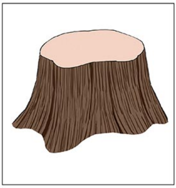




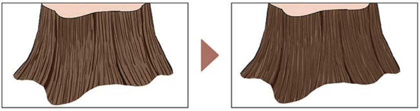
❸新規レイヤーを作成し、[乗算] モードに変更します。色は「木ベース」で下塗りしていきますが、その前に木の凹凸を確認しておきましょう。大げさに言うと赤線のような形なので、どこが影になるか凸凹が変わる位置にあらかじめ線を入れておきます。



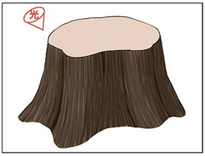
❹杉の木は赤線の様に細かく割れていて、樹皮に縦線模様が入っているように見えます。ざっくりと描き込みます。木によって違うので、しっかり資料を準備しましょう。



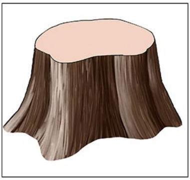
❺間を埋めるように線を追加します。



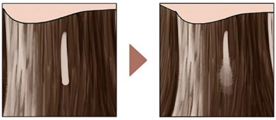
❻より詳細にするために、線を追加していきます。色は「木ベース」を使用し、[鉛筆] ツール→ [鉛筆] → [濃い鉛筆] で線と線の間を埋めます（元の線を消さないように注意）。



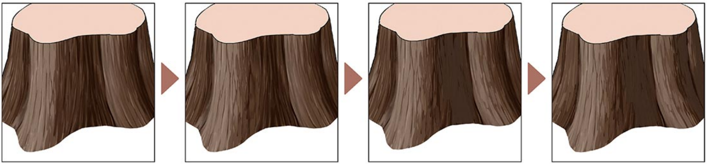
❼樹皮の下塗りができたので、光源に合わせて影を入れます。新規レイヤーを作成し、[乗算] モードに変更します。「木ベース」を使用し、影を入れていきます。



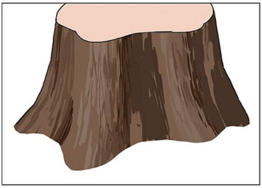
❽新規レイヤーを作成し、[スクリーン] モードに変更します。「木ベース」を使用しハイライトを入れていきます。



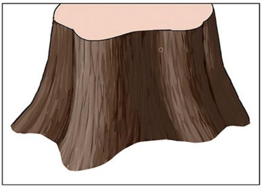
❾ [筆] ツール→ [水彩] → [水彩なじませ] でなじませます。レイヤーの不透明度を50%にします。



❿これで下塗りが完了しました。さらに新規レイヤーを作成し、不透明度を90%にします。下塗りの縦線を消さないように上から加筆します。実際の木の写真を見ながら表面の模様を描き込んでいきます。

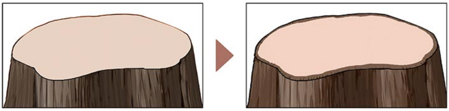


下塗りを非表示にすると左図のようになります。

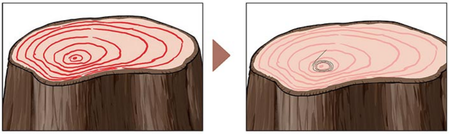


⓫樹皮の彩色は完了です。

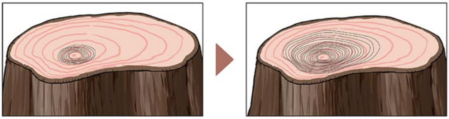
切り口を描き込む



❶切り口を描き込んでいきます。新規レイヤーを作成し、切り口に細い線を描き込みます。



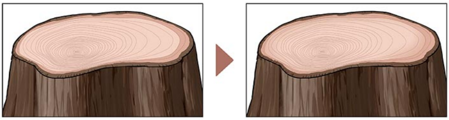
❷年輪を入れます。まずは赤線のようにアタリを取ります。次にベクターレイヤーの新規レイヤーを作成します。[図形] ツール→ [直接描画] → [連続曲線] で年輪の輪を描きます。



❸ベクターレイヤーを使用しているので線が曲がってしまっても、[線修正] ツール→ [線修正] → [制御点] で調整できます。

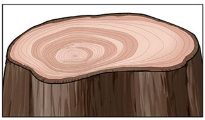


❹線を引き終わったらベクターレイヤーをラスターレイヤーに変更します。

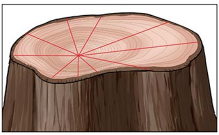


❺線の色を薄く調整して、年輪の色を入れていきます。木の切り口は年輪に沿って色が変わっていることが多いです。新規レイヤーを作成し、[乗算] モードに変更して年輪部分を塗りつぶします。[エアブラシ] ツール→ [柔らか] でなじませます。

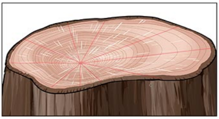
年輪
R=230
G=212
B=206



❻中心も同じように年輪に沿って塗り、なじませます。

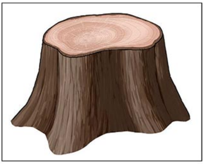


❼中心に向かって乾燥でできた小さなひび割れを追加します。(新しいものには不必要です。古ければ古いほど大きな割れを入れます)。中心から放射線状にアタリを入れます。



切り口
R=242
G=232
B=229

❽新規レイヤーを作成し、[スクリーン]モードに変更します。アタリに沿って「切り口」の色をフリーハンドで描き込みます。



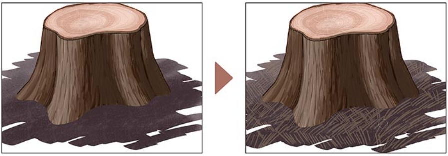
❾切り株は終了です。

草と地面を描き足す



❶切り株単独で描くことはあまりないと思うので地面も描き足してみます。まずは「地面」をベタ塗りします。地面は灰色に近い色を使いましょう。赤茶など彩度の高い色はNGです。

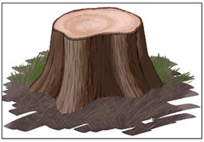
地面
R=123
G=113
B=117



❷新規レイヤーを作成し、[乗算]モードに変更します。「地面」の色を使って[筆]ツール→[厚塗り]→[ドライガッシュ]で濃淡を付けます。さらに新規レイヤーを作成し、「地面」の色で枯草を描き込みます。

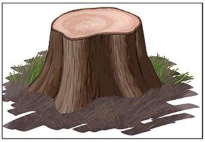


❸[筆]ツール→[水彩]→[水彩なじませ]で枯草をなじませます。



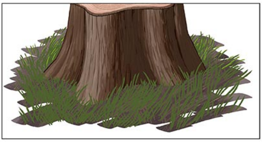
❹新規レイヤーを作成し、「草ベース」で雑草を描き込みます。

草ベース
R=87
G=102
B=39

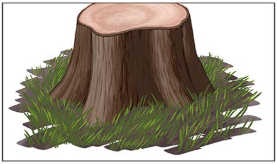


❺上から「草ハイライト」でハイライトを入れます。

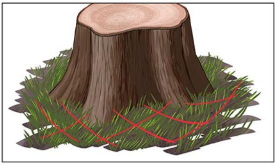
草ハイライト
R=157
G=182
B=0



❻切り株の手前に新規レイヤーを作成し、「草ベース」で雑草を描き込みます。



❼さらに上から「草ハイライト」でハイライトを入れます。



赤線の流れでハイライトを入れると、単調にならず自然に見えます。



❽新規レイヤーを作成し、目立つ雑草を描き込みます（見にくいので背景を全て非表示にしました）。「草ベース」で大まかな形を描写します。



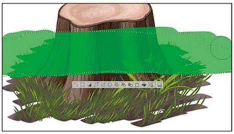
❾上から「草ハイライト」でハイライトを入れます。



❿新規レイヤーを作成し、［乗算］モードに変更します。「草ベース」で影になる部分を塗ります。



全て表示した状態です。



⓫切り株より後ろにあるレイヤー（地面と雑草）を統合したレイヤーの奥側を範囲選択します。





⓬「フィルター」メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］で遠くがピンボケしている表現をします。ぼかしが足りない部分は［色混ぜ］ツール→［ぼかし］を使用して追加します。



⓭全てのレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、［覆い焼き（発光）］モードに変更します。レイヤーの不透明度を25%にし、光源に合わせて光を追加します。

光
R=255
G=219
B=128

完成



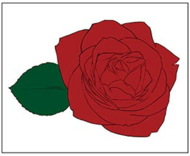
09 バラ、ガラスびん



バラ、ガラスびんを描く上で押さえるべきポイント

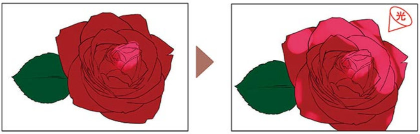
バラの咲き方には形が丸いものやカーネーションに近いものなど色々あります。ここで描いたのは半剣弁咲きという代表的な咲き方です。花を描く場合は濃淡だけを見る（柄に惑わされない）ことが大切になります。はじめに三色程度の使用する色を決め、明るい部分と暗い部分をしっかり塗り分けましょう。

バラを描く



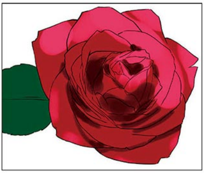
❶全体に「バラベース」をベタ塗りします。花と葉でレイヤーを分けています。

バラベース
R=154
G=3
B=14



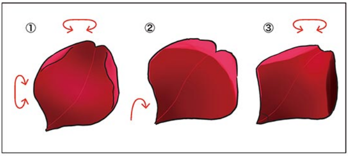
❷光の方向を考え、光源に近い部分や出っ張っている部分にざっくりと「バラ明色」を乗せます。

バラ明色
R=229
G=51
B=104



バラ暗色
R=56
G=0
B=0

❸花びらと花びらが重なった奥の部分に「バラ暗色」を乗せます（光源に近い方には控えめに）。これだけではバラらしい花びらの立体が出ないので、花びらの形状を意識しながら一枚ずつ細かく陰影をつけていきます。このバラは花びらが尖った印象ですが、実際に花びらを広げてみると尖っていません。



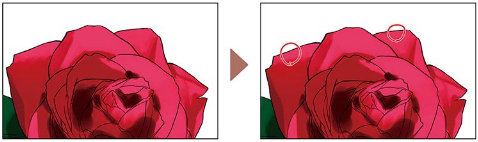
①中心部分は丸い花びらが縦方向、横方向どちらも内側に巻いている。横から見たとき、C状にカーブしている。キャベツの様に丸く固まっている。
②咲いてから時間が経つと花びらが徐々に外側に反り返ってくる。横から見たとき、S状にカーブしている。
③一番外側は更にサイドが裏側に巻く、表から見ると先端が細く尖った形になる。特にこの③がバラの花びらの特徴的な部分になる。



❹外側にある花びらのサイドが裏側に巻いているように着色します。白線で示しているのは側面のカーブのアタリです。これを参考に外側へ花びらがカーブして見えるよう塗っていきます。



❺すべてサイドを裏側に巻きましたが、自然物なので全て同じ角度でカーブさせると造花のような無機質な印象になってしまいます。



❻カーブの深さが同じにならないように影の位置を調整します。片側しかカーブしてない花びらを混ぜたり規則正しくなりすぎないように意識しましょう。



❼サイドの反り返りがなくS字にカーブします。外側に向かって反り返りを強くします。



❽中心部分は全体で一つの球体のようなイメージで塗ります。



❾下塗りが終わったので細部を仕上げます。花びらのフチに一段階明るい色を入れ花びらの厚みを表現します。





❿葉を「葉ベース」「葉明色」「葉暗色」の3色で塗ります。

完成



⓫線の色トレス（P.170）をして完成です。

ガラスびんを描く



❶ガラスびんは灰色系統の３色のみで塗って、出来上がってから色調整する方が簡単です。手作り感のある厚いガラスをイメージしているので、ラフさを残して塗っています。
まずはベースのレイヤーに「灰色グラーデション明色」で全体を塗りましょう。

灰色グラーデション明色

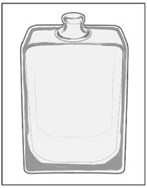
R＝241
G＝241
B＝241

❷新規レイヤー「手前の影１」を作成し、ガラスの厚いフチの部分に「灰色グラーデション中間色」で縁取りを入れます。透けて見える奥は別レイヤーで作成するので、手前側の面だけを塗ります。

灰色グラーデション中間色

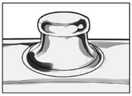


R＝150
G＝150
B＝150





❸消しゴムでランダムに消してガラスの歪みを表現します。

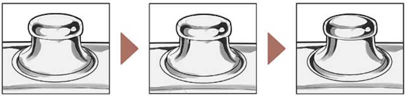


灰色グラーデション濃色

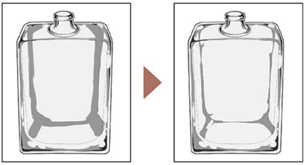


R＝49
G＝49
B＝49

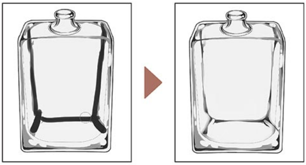
❹新規レイヤーを作成し、前に入れた影のフチに「灰色グラーデション濃色」で縁取りを入れます。



❺「灰色グラデーション中間色」で塗った縁取りの一番外側に、「灰色グラーデション濃色」を細く線を引くように塗って引き締めます。



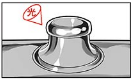
❻新規レイヤーを作成し、ガラスの厚いフチの部分を塗り込みます。手順は手前を塗ったときと同じです。



❼奥側はガラスを通してみているので、はっきり描きません。影の色を追加し、［色混ぜ］ツール→［ぼかし］でなじませながら塗ります。



❽新規レイヤーを作成し、［乗算］モードに変更します。［エアブラシ］ツール→［柔らか］で「灰色グラーデション中間色」を上半分にふんわり塗ります。





ハイライト色
R=255
G=255
B=255

❾新規レイヤーを作成し、「ハイライト色」でハイライトを入れます。びんの口は光源を意識して光に近い場所を明るくします。



❿ハイライトを入れます。透けて見える奥はガラスで光が反射して、必ずしも光に向いた面が明るくなるわけではありません、非常に複雑なので資料を確認するか絵的に映える様にデフォルメしてください。この絵では左右の側面を明るくしています、暗い色のフチ→白のハイライトで中央を囲むことで一番見せたいびんの中央に視線が行くようにしました、現実の陰影ではありませんがイラストですので見栄えを重視するのも大切です。

応用編









［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［カラーバランス］を作成、全てのレイヤーの一番上に置いて全レイヤーをまとめて好みの色に変更できます。

完成



⓫線の色トレス（P.170）をして完成です。

ガラスびんの中に入った物を描く



▶「びん」レイヤー
・カラーバランス
レイヤーを破棄
・残りのレイヤーを統合
▶「バラ」レイヤー
・レイヤーを統合して
「びん」レイヤーの上
に乗せる

❶バラとびんを使って、びんの中にバラが入っているように描いてみましょう。画像の状態ではびんの中にバラが入っている様に見えないので手を加えていきます。





❷一番上に［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［カラーバランス］でレイヤーを作成します。びんとバラを同時に調整し、二つのモチーフの色合いを揃えます。今回は青寄りにしました。



❸バラは水中にあるので、奥側の彩度を落とします。バラのレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、不透明度を60%にします。奥まった部分や一番外側の花びらに「水の色」を重ね、水の層が厚いほど霞んでいる様に見せます。手前を向いている花びらには色を乗せないようにしましょう。

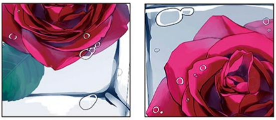
水の色
R=184
G=184
B=204



❹水の泡を追加します。新規レイヤーを作成し、アタリに沿って水泡の線画を描きます。



❺新規レイヤーを作成し、線の中を白色で塗りつぶします。



❻水の泡の中心部分を消します。



❼新規レイヤーを作成し、キワの部分に水色を追加します。



❽水泡の線画を色トレスします。



映り込み
R=218
G=43
B=129



❾新規レイヤーを作成し、白色で小さい気泡を描き足します。

❿ガラスへの映り込みを入れます。新規レイヤーを作成し、[オーバーレイ] モードに変更します。[エアブラシ] ツール→ [柔らか] でバラからスポイトした色「映り込み」をふんわりと乗せていきます。



⓫びんの表面にハイライトを入れます。新規レイヤーを作成し、「ハイライト色」で、びんの形に合わせたハイライトを大きく入れています。不透明度は50%に調整します。

ハイライト色
R=255
G=255
B=255

完成



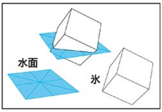
⓬蓋部分に好きなモチーフを乗せて完成です。

氷を入れる

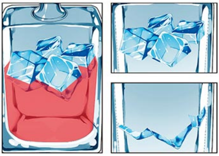
❶バラ入りのびんは上まで水で満たされていましたが、こちらは半分ほど水が入った状態を描きます。一番上に［カラーバランス］レイヤーを作って、びんと氷を同時に調整し、二つのモチーフの色合いを揃えます。ブルーとシアンを強くして透明感のある青にしました。



▶「びん」レイヤー
・カラーバランスレイヤーを破棄
・残りのレイヤーを統合
▶「氷」レイヤー
・レイヤーを統合して「びん」レイヤーの上に乗せる



❷水面の位置を確認します。角度の違う立方体それぞれの水面位置を考えるのは難しいので、実際の写真などの資料を確認することをおすすめします。



❸「氷」レイヤーを水面の位置で分割します。名前を「氷（水上）」レイヤー、「氷（水中）」レイヤーに変更します。「氷（水中）」レイヤーは非表示にします。

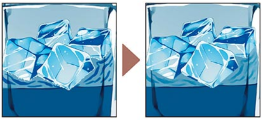


濃い青
R=38
G=96
B=150



薄い青
R=146
G=188
B=214

❹新規レイヤーを作成し、［乗算］モードに変更して「濃い青」で塗ります。さらに新規レイヤーを作成し、不透明度を50%にします。水面を「薄い青」で塗り分けます。



❺新規レイヤーを作成し、不透明度を40パーセントにします。「濃い青」で水面の揺らぎを描き込みます。



ハイライト色
R=255
G=255
B=255

❻新規レイヤーを作成し、「ハイライト色」で氷と水面の境目をなぞるようにして、水面の揺らぎにも輝きを加えていきます。その後「氷（水中）」レイヤーを「水面」レイヤーの下に移動して表示します。



❼水中部分がのっぺりしているので、［消しゴム］ツール→［軟らかめ］でふんわりと中心を消します。その後、水の泡を追加します。手順はバラと同様です。



❽びんの表面にハイライトを入れます。新規レイヤーを作成し、白色でびんの形に合わせたハイライトを大きく入れます。レイヤーの不透明度を50%にしました。

❾バラではガラス面への映り込みを塗りましたが、氷は透明なのでガラスへの映り込みはほとんどありませんので、その手順は省略します。

完成



10　様々な質感の布



様々な質感の布を描く上で押さえるべきポイント

・布は様々な種類がありますが、まずは光沢の少ないシンプルな布から練習をしてみましょう。
・基本をマスターしてから、色々な質感の布に応用しましょう。布は普段の生活でも参考となる素材を目にする機会が多いので、観察してみると意外な発見があります。

綿など光沢のない布



リボンベース
R=248
G=0
B=81

❶「リボンベース」の色でベースを塗ります。



リボングラデーション濃色1
R=153
G=0
B=57

❷新規レイヤーを作成し、「リボングラデーション濃色1」で影を入れます。最初は影の形をデフォルメしたアニメ塗りで入れます、そうすることでメリハリのない、ぬめっとした質感になる事を防げます。その後、全体を［色混ぜ］ツール→［ぼかし］でなじませます。



リボングラデーション淡色
R=249
G=133
B=146

❸新規レイヤーを作成し、「リボングラデーション淡色」でハイライトを入れます。キワの部分や大きく出っ張っている部分を明るくしますが、光沢のない布なのでやり過ぎないようにしましょう。



❹［色混ぜ］ツール→［ぼかし］で端の部分をぼかし、レイヤーの不透明度を75%にします。全体をぼかすとぬるっとした質感になるので、やりすぎないようにしましょう。

完成

❺線の色トレス（P.170）をして完成です。



サテンやシルクのような光沢のある布



❶リボンのレイヤーの上に新規レイヤー「サテンハイライト」を作成し、[スクリーン]モードに変更します。「リボングラデーション淡色」で強いハイライトや照り返しを描き加えていきます。





❷全体を[色混ぜ]ツール→[ぼかし]でなじませます。次に、ぼかしすぎてぬるっとしてしまった質感を加筆してメリハリをつけます。

完成



❸線の色トレス(P.170)をして完成です。

ベルベットやスウェードのような起毛素材のしっとりした布



❶「サテンハイライト」レイヤーの不透明度を40%にして、線画以外のレイヤーを統合し、「ベルベットリボン」レイヤーとします。ベルベットは滑らかな質感でコントラストが弱いのが特徴です。すでに塗ってある陰影を生かしながら影を描き加え、起毛の質感を出しつつ滑らかにしていきましょう。厚塗りで、加筆してはレイヤーを統合して整えていきます。[鉛筆]ツール→[濃い鉛筆]で塗り、濃すぎた部分は[ぼかし]でなじませています。



❷布のフチや大きく出っ張っている部分は明るくなりますが、照り返しはほぼないので潰します。



❸暗い部分を「リボングラデーション濃色2」で更に暗くして、なじませます。

リボングラデーション濃色2
R=108
G=14
B=59





❹新規レイヤーを作成し、「リボングラデーション淡色」でハイライトを入れます。ハイライトが強くなりすぎるとしっとりとした布に見えないので控えめに。斜線を描くように濃淡を付けて塗ってください。その後「ベルベットリボン」レイヤーに統合します。次に筆跡が残りすぎている場所を[ぼかし]でなじませて、更に追加します。新規レイヤーを作成し、[乗算]モードに変更します。「リボングラデーション濃色2」で影を追加し、レイヤーを統合します。

完成



❺[色混ぜ]ツール→[ぼかし]でなじませてから、線の色トレス(P.170)をして完成です。

STAFF

イラスト・解説　akisa、てるてる法師、
柳葉キリコ、珠城みつね（順不同）
制作　株式会社パルプライド
企画・編集　大野智之
株式会社パルプライド
副編集長　本田拓也
編集長　山内悠之

CELSYS、CLIP STUDIO、CLIP STUDIO PAINTおよびその他のセルシス製品は、株式会社セルシスの商標または登録商標です。
その他、本書に記載されている会社名や商品名は、一般に各社の商標または登録商標です。
本書の記載は2021年1月時点での情報を元にしています。そのためお客様がご利用される際には、情報が変更されている場合があります。紹介しているハードウェアやソフトウェア、サービスの使用方法は用途の一例であり、すべての製品やサービスが本書の手順と同様に動作することを保証するものではありません。あらかじめご了承ください。

最新の情報は下記ページよりご確認ください。
https://book.impress.co.jp/books/1119101041

■商品に関する問い合わせ先

インプレスブックスのお問い合わせフォームより入力してください。
https://book.impress.co.jp/info/
上記フォームがご利用頂けない場合のメールでの問い合わせ先
info@impress.co.jp

- ●本書の内容に関するご質問は、お問い合わせフォーム、メールまたは封書にて書名・ISBN・お名前・電話番号と該当するページや具体的な質問内容、お使いの動作環境などを明記のうえ、お問い合わせください。
- ●電話やFAX等でのご質問には対応しておりません。なお、本書の範囲を超える質問に関しましてはお答えできませんのでご了承ください。
- ●インプレスブックス（https://book.impress.co.jp/）では、本書を含めインプレスの出版物に関するサポート情報などを提供しておりますのでそちらもご覧ください。
- ●該当書籍の奥付に記載されている初版発行日から3年が経過した場合、もしくは該当書籍で紹介している製品やサービスについて提供会社によるサポートが終了した場合は、ご質問にお答えしかねる場合があります。

■落丁・乱丁本などの問い合わせ先

TEL　03-6837-5016　　FAX　03-6837-5023
service@impress.co.jp
（受付時間／10:00-12:00、13:00-17:30 土日、祝祭日を除く）

- ●古書店で購入されたものについてはお取り替えできません。

■書店／販売店の窓口

株式会社インプレス 受注センター
TEL　048-449-8040
FAX　048-449-8041
株式会社インプレス 出版営業部
TEL　03-6837-4635

プロ絵師の技を完全マスター

エフェクト上達術 決定版

CLIP STUDIO PAINT PRO/EX 対応

2021年 3月1日 初版第1刷発行

著者　株式会社パルプライド
発行人　小川 亨
編集人　高橋隆志
発行所　株式会社インプレス
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
ホームページ　https://book.impress.co.jp/

印刷所　大日本印刷株式会社
ISBN978-4-295-01072-2 C0055
Printed in Japan

プロのレイヤー構成が見れる!
完成イラストデータ特典付き





akisa





てるてる法師





柳葉キリコ



珠樹みつね

イラストが劇的に変わるエフェクトの匠技!!

絵のクオリティアップに重要なエフェクトをプロ絵師4名が丁寧に解説します。
レイヤー、ブラシ、配色も完全網羅!この1冊でエフェクトを使いこなせます!

株式会社インプレス